1991年4月1日発行(隔月1回1日発行)第6巻 第2号 通巻40号

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE

# NG

1991 APR.

4

エヌジー

ナムコット・
ニューラインナップ
●ふしぎの海のナディア
●プロ野球ワールドスタジアム'91
●ファミリージョッキー

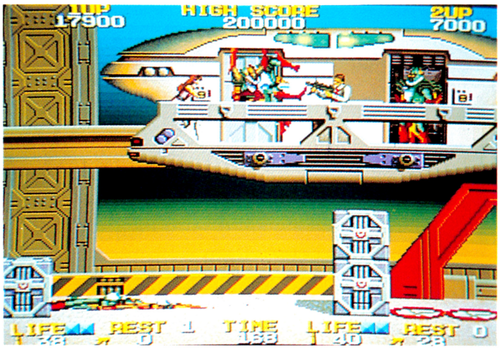


アクションシューティングゲーム

## ローリングサンダー2

# CONTENTS

1991 APR.
No. 40











NG
1991 APR.
No. 40


●編集　NG編集室　●デザイン　VCP　●印刷　奥村印刷　●表紙イラスト　藤岡勝利

ARCADE NEW GAME

# 春のニューアイテム ベスト3大公開




P4
アクションシューティングゲーム
## ローリングサンダー2




P7
3D-CGシミュレータ
通信機能搭載
## ウイニングラン'91





NAMCO CIRCUIT

P8
本格的F1 シミュレータ
## ドライバーズアイ

# ROLLING THUNDER 2

――あれから5年、秘密組織ゲルドラが甦(よみがえ)り、特殊工作員ローリングサンダーの闘いが再び始まった。『ローリングサンダー2』華麗に登場!

## ローリングサンダー2

### アルバトロス&レイラ ゴールデンコンビが贈る 大追撃!

2Pボタンで2人同時プレイ可能



**アルバトロス**
WCPOの特殊工作部隊「ローリングサンダー」随一の腕利き工作員。今まで受けた仕事は全て完璧にこなしてきた。前作で「ゲルドラ」に捕えられたレイラを見事救出している。愛用の銃はWALTHE P38

**レイラ**
「ローリングサンダー」の女性工作員。女性でありながら格闘技の才能にたけ、銃さばきもバツグン。前作で「ゲルドラ」を調査中にワナにはまり捕えられたが、アルバトロスに助けられる。愛用の銃はWALTHE PPK/S



### 操作方法もスケールの大きさもグーンとレベルアップ

遊び方はいたって簡単。コントロールレバーでアルバトロス(レイラ)を移動し、悪玉ギムドーを追跡し撃ち倒すこと。ショットボタンで銃を撃ち、ジャンプボタンでジャンプ。前作は敵に接触しただけでライフゲージが減ったが、今回は**撃たれる、落ちる、2回殴られる**、で1ミス。誰でも楽しめるようにやさしい設定に改良されている。また、4方向レバーから8方向レバーに変わり、主人公の操作が滑らかになったところもうれしい。ラウンドごとに変化する場面もスリルがあって新鮮だ。同時プレイ可能ということで、キミは誰と『ローリングサンダー2』の世界に浸る?





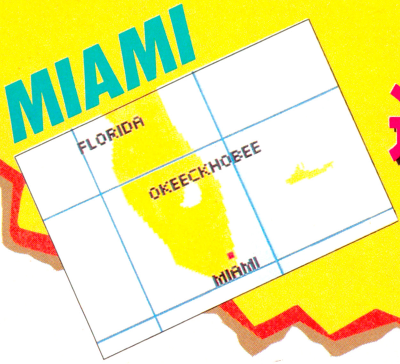
### プロローグ

199X年、各国の通信衛星が何者かに次々と破壊され、世界の情報網は大混乱に陥ってしまった。原因究明に乗り出したWCPO(世界刑事警察機構)は、恐るべき陰謀を突き止めた。壊滅したはずの悪の組織ゲルドラが何者かの手によって甦り、ネオゲルドラとなって再び活動を開始していたのだ。かくして、特殊工作部隊"ローリングサンダー"の戦いの幕が切って落とされたのであった。

調査の末、武器密売組織とつながりのある"ギムドー"なる人物が浮び上がった。コードネーム『アルバトロス』と『レイラ』は一路ギムドーの別荘のあるマイアミへと向かうのだった。

前編
THE FIRST PART

WCPOより事件探索を命じられたアルバトロスとレイラは、ギムドー邸のあるマイアミへ向かった




# 追跡開始。悪の本拠地、ギムドー邸をマークせよ!

## ROUND 1 マイアミシティ

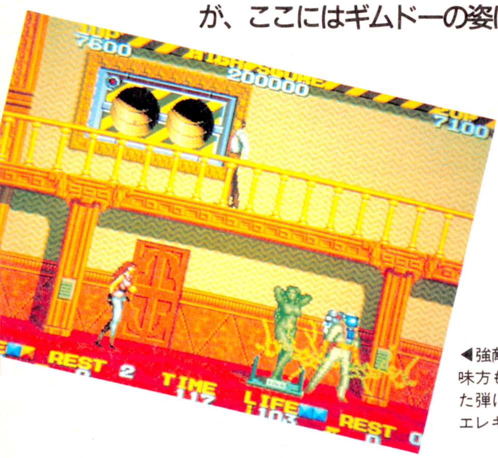
世界の観光客が集まる全米随一の保養地マイアミ。ギムドー邸を目指しマイアミ入りしたアルバトロスとレイラの前に、ギムドーの手下が次々に現れ、2人の行く手を阻む。



▲青い空に青い海、はるか向こうに見えるは、モダンな高層ビルが建ち並ぶマイアミビーチ。光あふれる街にマスカーどもが跋扈している

## ROUND 2 ギムドー豪邸内

ギムドー邸に乗り込んだアルバトロスとレイラ。豪邸内には強敵エレキマスカーが待機している。ギムドーを探し邸内奥へと突き進むが、ここにはギムドーの姿は見えない。





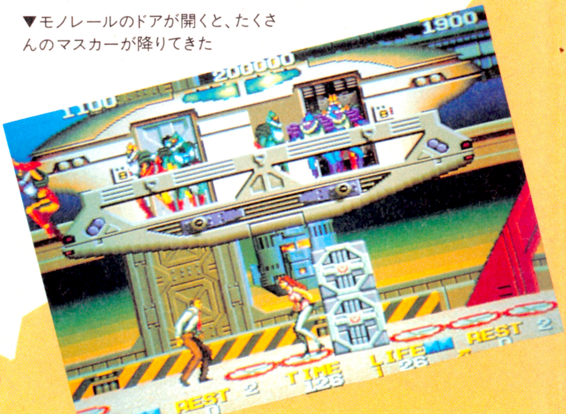
▲豪邸内の秘密基地。はるか向こうに水中基地が見える

◀強敵エレキマスカー登場。放電に触れると、敵も味方もすべて殺してしまうからコワイ! 前から撃った弾は飲み込むので、背後から背中にしょっているエレキタンクを狙おう

## ROUND 3 水中通路

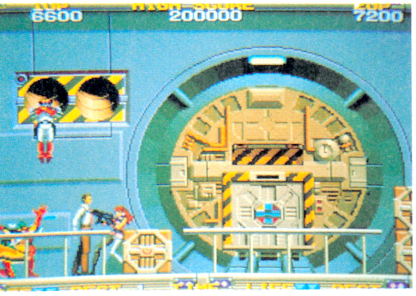
邸内より水中基地につながる通路には、モノレールが走っている。次から次へと現れるマスカー。正確な射撃で一匹ずつ確実にやっつけよう。

▼モノレールのドアが開くと、たくさんのマスカーが降りてきた



## ROUND 4 水中基地

いよいよギムドー邸の最深部に侵入。だが、もはやここにはギムドーの姿はない。水中司令室のレーダーに、潜水艦で逃げ去るギムドーが映し出される。一足遅かった!



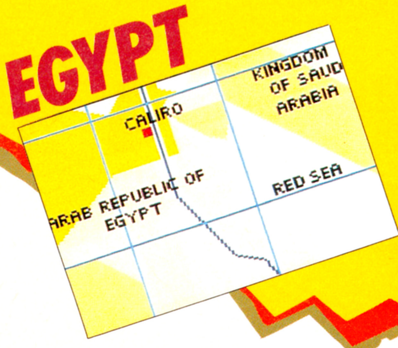
▲横エレベーターの前。シューターからは、ホワイトマスカーが滑り降りてきた。気をつけて!



▲司令室の前を通る2人。イエローマスカーが警備している

## 後編
## THE LATTER PART

ギムドーの乗る潜水艦は、エジプト付近で消息を絶った。追撃に向かい、待ち受けていたものは……

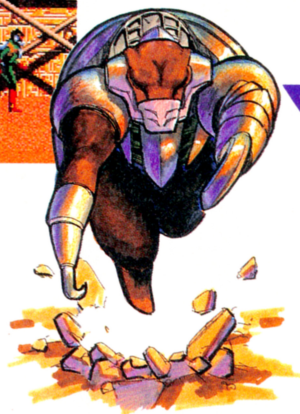



# 遺跡下の秘密基地に乗り込み 悪の巨魁（きょかい）、ギムドーを倒せ！



## ROUND 5 遺跡発掘現場

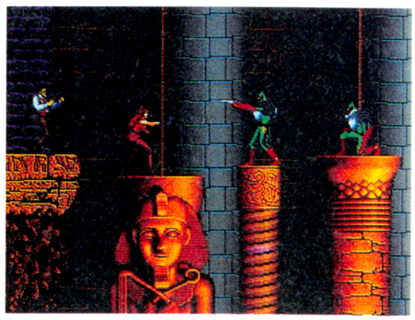
ギムドーを追い、エジプトにやってきたアルバトロスとレイラ。舞台は砂漠に広がる巨大な遺跡発掘現場。スフィンクスが2人の行く手を見守っているかのようだ。



ROUND 5の強敵
**モグラマスカー**
土の中から砂煙とともに出てきて、ドリルのような手で攻撃してくる。銃で撃つと玉虫のように転がり、体当たりしてきて、また地面にもぐり込む。3発撃つと倒せる

## ROUND 6 遺跡内部

遺跡の中に潜入した2人の前には、マスカー群団がまたもや罠を張って待ち構えていた。この地下は、いったいどこへ続いているのか？



## ROUND 8 最終基地

炸裂する砲弾、敵の猛襲をかわし、いよいよ悪玉ギムドーとの対決の時がやってきた。果たして2人はギムドーを倒せるか？

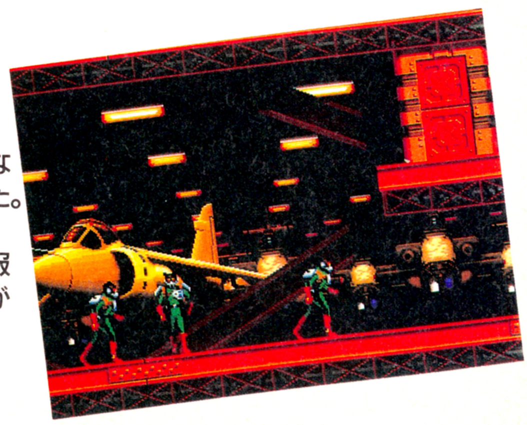


フフフ…
キミの挑戦を
待っているよ

悪の親玉
**ギムドー**

## ROUND 7 秘密倉庫

遺跡の地下は、とてつもなく巨大な倉庫になっていた。そこには、戦車、飛行機、ヘリコプターなど世界征服に使われる怖るべき武器が貯蔵されていたのだ！



ARCADE NEW GAME

よりリアルに！よりエキサイティングに！

通信機能搭載　3D-CGシミュレータ

# ウイニングラン'91

Winning Run '91

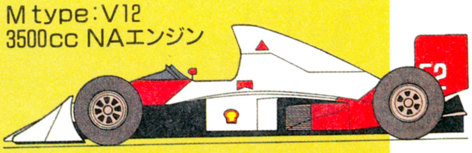




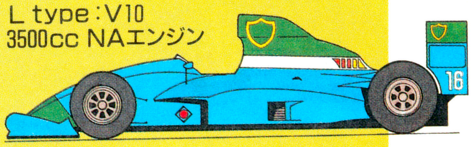

## NEW MACHINE

'90年度モデルをベースに、コクピットのデザインを一新、計器類もデジタル化した。もちろん4車種異なるデザインなので見比べてほしい。お気に入りのマシンを選んで乗ろう。

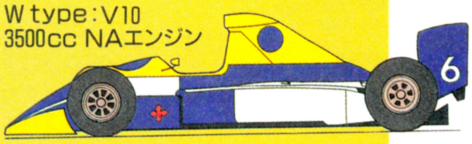
M type：V12
3500cc NAエンジン



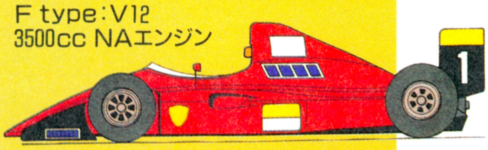
L type：V10
3500cc NAエンジン



W type：V10
3500cc NAエンジン



F type：V12
3500cc NAエンジン



## 3つのNEW

### NEW マシンの操作性

'91のいちばんの特徴といっていいのが、マシンの操作性の向上。すなわち、とても走りやすくなったのだ。タイヤのグリップを強化、コーナーでの安定走行を容易にし、急ハンドルや接触によるスピンもなくなった。それだけレースのかけ引きに、よりウエイトを置いて楽しめるというもの。

スリップストリームについてタイミングをうかがい、コーナーでさしたり、逆にミラーを見ながら後続車をブロックしたりと、ＦＩレース実戦さながらのバトルが自ら体験できるのだ。

方程式通りに計算し尽した走りをするか、ねちっこくしぶとい走りを見せるか、はたまたアグレッシブな走りでぶっちぎるか！　結構キミの内なる性格が表れてくるかもしれない。

### NEW サーキット

スズカのシケインに泣いた人もこれなら大丈夫。'91は、適度なテクニカルポイントを配したオリジナルサーキットだ。道幅も広いので、抜きつ抜かれつの攻防が展開される。走り込んでコースの特徴を把握し、"より速く"走るためのタイミングを体得しよう。

### ファイナルラップフリークへ！

ゲームは楽しくワイワイやるのがいちばん！　という"Ｆ　Ｌ(ファイナルラップ)フリーク"なら、絶対オススメなのがこの'91。ＦＬとはまた一味違ったレースの醍醐味(だいごみ)が味わえるはず。初心者や女性ドライバーだってバリバリに行けるから、ぜひグループで挑戦してみてね。




筐体もイメ・チェンし、AOUショーにデビュー

# ユレータ登場！

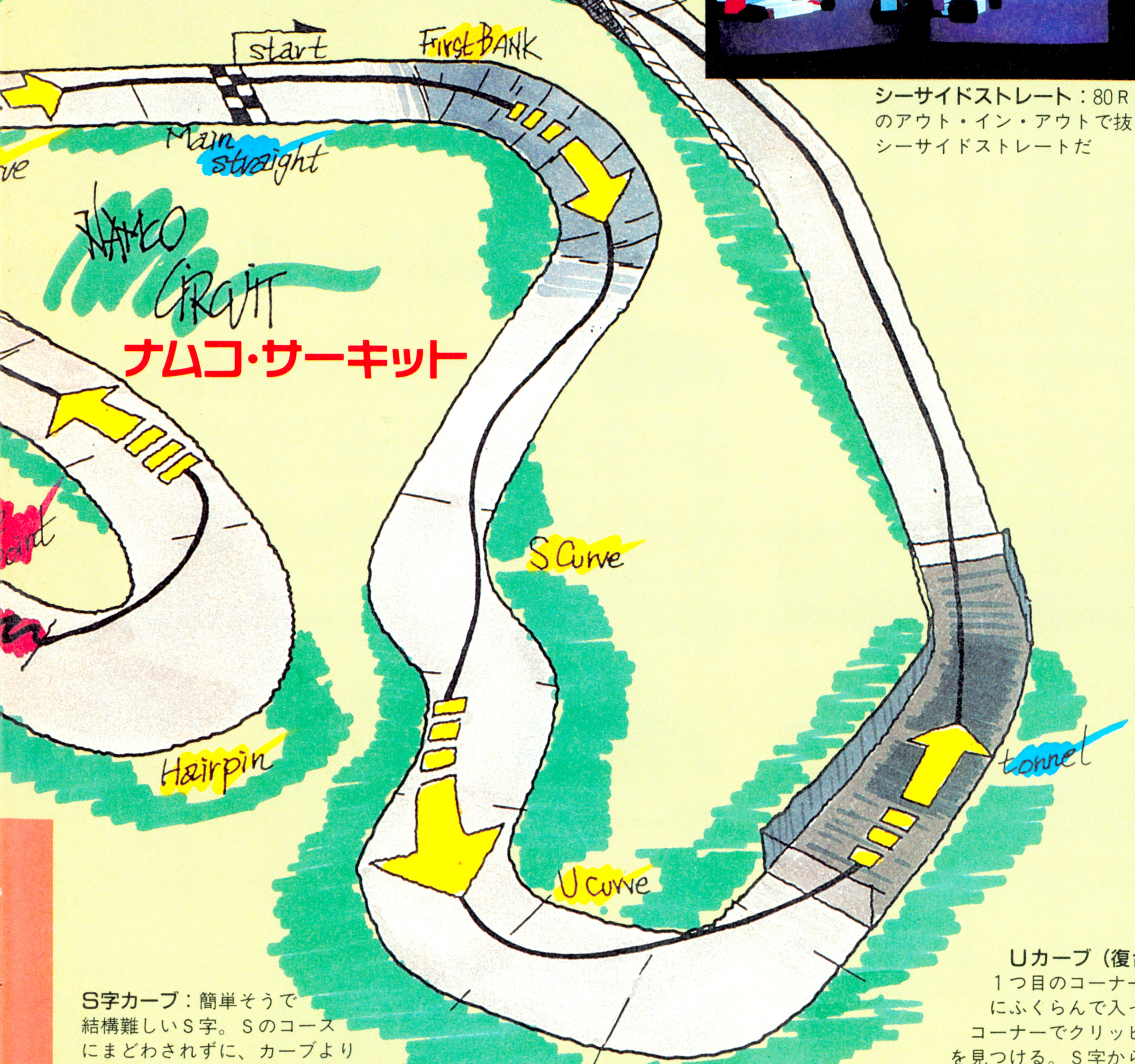
## 3 DIMENSION VISUAL SYSTEM

# DRIVER'S EYES

# ドライバーズアイ




シーサイドストレート：80Ｒをセオリー通りのアウト・イン・アウトで抜けたら、快適なシーサイドストレートだ




Ｓ字カーブ：簡単そうで結構難しいＳ字。Ｓのコースにまどわされずに、カーブより手前で左右に小気味よくハンドルを切り、まっすぐ走るつもりで抜けるとうまくいく

Ｕカーブ（復合コーナー）：１つ目のコーナーはアウト気味にふくらんで入って、２つ目のコーナーでクリッピングポイントを見つける。Ｓ字からの立ち上がりとこの２つのコーナーを連続してスムーズに抜けられるようにしよう






ARCADE NEW GAME

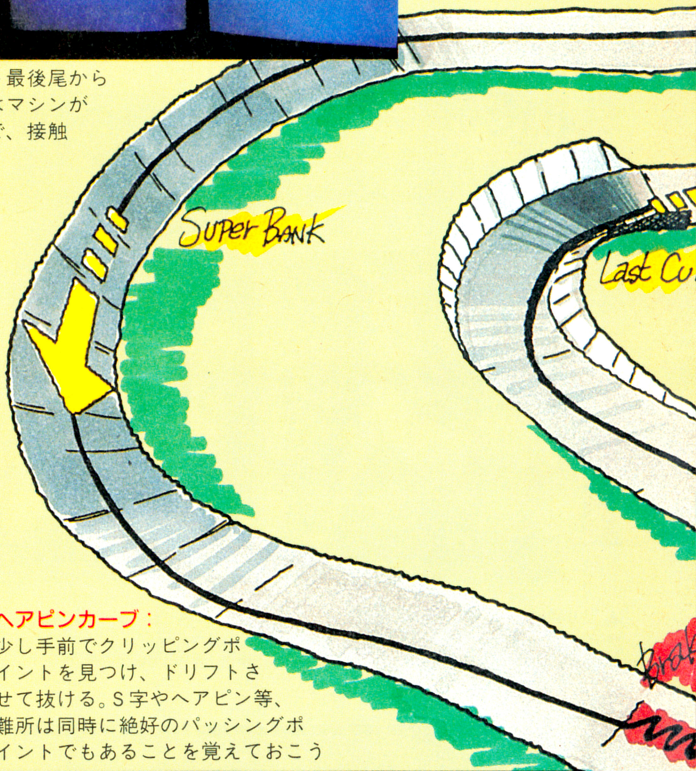
# F1 SIMULATOR

# 走りに徹したF1シミ
# ついに

**Technical Advice**
実車に近づけば近づくほど大切なのがライン取り。この〈ライン取り図〉でイメージトレーニングし、まずはNOVICE(初級)で走りを体得しよう。慣れて来たらSUPER(上級)でレースに出場。6速ギアを駆使して他のマシンと激しいバトル。目指すは、ウイニングランだ！




**START：**グリット最後尾からスタート。S字まではマシンがダンゴ状に連なるので、接触しないよう慎重に




'91年F1GPがいよいよスタートした。
ストーブリーグもさることながら、
F1サーカスのコンテナが動き出せば、
じっとしていられないのがF1熱狂マニア。
彼らのために登場したのが、
リアルタイム3D-CGシミュレータ
ドライバーズアイだ。
ワイドに拡がる25インチ3画面モニターは、
まさにF1ドライバーの視界。
美しく猛々しいフォーミュラカーのフォルムに
限りなく近づけた筐体。
もちろん外観だけではない。
自分のマシンのごとくフィットする
シートアジャスト機構、
F1コクピットを忠実に模した計器類、
そして極めつけは、
本格的なクラッチ操作による前進6速ギアだ。
バンク、ヘアピン、S字、トンネル……
適度なテクニカルポイントと爽快な
シーサイドストレートを備えたナムコサーキット。
最高速度360km/hの怪物を自在に操り、
風となって、駆け抜けろ。




**ヘアピンカーブ：**
少し手前でクリッピングポイントを見つけ、ドリフトさせて抜ける。S字やヘアピン等、難所は同時に絶好のパッシングポイントでもあることを覚えておこう







## 難易度・シフトの選択(4通り選べます)

**NOVICE**
ピットスタートし、ゴールするまでに何台抜けるかが勝負
- AUTOMATIC 初心者向け、コースを把握
- MANUAL ギアチェンジを体得

**SUPER**
本戦。最後尾からのスタート。F1バトルを実体験しチャンプを目指そう
- AUTOMATIC レースに慣れる、女性ドライバーにもOK
- MANUAL 乗りこなせれば最速、栄誉あるウイニングランを！



# My Hobby Island

## マイ・ホビーアイランド

フィギュア、ブック、CD……と、ナムコ関連グッズがいっぱいのコーナー。ビッグなプレゼントに驚くなよ！

# PRESENT

NG39号の「NGフォーラム」で紹介した、ニューブックとワルキューレのフィギュア。なんと今月号では、読者のキミだけに、ドッカーンとプレゼントしちゃうよっ!!

## FIGURES



1名

▲ワルキューレのフィギュア
12分の1スケール
㈱ボークスより2,800円（税別）



1名

▲ワルキューレのフィギュア
8分の1スケール
㈱ボークスより4,800円（税別）

ご存知、ワルキューレのフィギュア。さすがは立体、ゲーム画面で見るのとは一味違う感じが楽しめるよね。それに何といっても、自分で彩色して仕上げていくわけだから、グッと思い入れもアツくなる。完成した時の喜びといったら……。さぞ、うれしいだろうなァ～。と、いうことでワルキューレ・フィギュア、12分の1スケールと8分の1スケールを、それぞれ1体ずつプレゼントだ!!

## 応募要項

ハガキに希望の商品名（ワルキューレ・フィギュアはスケールも書いてネ）と、キミの郵便番号、住所、氏名、年齢、TELを明記し、次のアンケートに答えてください。
①欲しいなァ、と思うナムコのキャラクターグッズは、どんな物ですか。具体的に答えてください（例・ワンダーモモのTシャツ）。
②キミが持っているキャラクターグッズで、一番のお気に入りは何ですか。

**あて先・〒146　東京都大田区矢口2の1の21　㈱ナムコNG編集室「マイ・ホビー・アイランド」係。**

メ切は、1991年4月30日消印有効。1商品につき、1人1枚のハガキ応募とさせていただきます(複数商品への応募は可)。どんどん応募してネ!!

## NOVELS

もう一方は、表紙の装丁がビュ、ビュ、ビュ～ティフルなワルキューレとドラスピの小説だ。もちろんカバーイラストは、ワルキューレが冨士弘先生。ドラスピは生頼範義先生の手によるもの。どちらも個性豊かなキャラクターたちが、壮大なドラマを織りなしていく。ゲームファンのみならず、感動すること間違いなしの長編小説。それぞれ3冊ずつのプレゼント。




3名

▲小説『ドラゴンスピリット』
——蒼き竜と赤輪の勇者——
双葉社刊　1,000円（税込）
不破悠介著
カバーイラスト・生頼範義

3名

▲小説『ワルキューレの冒険』
——紡がれし時の彼方に——
双葉社刊　1,000円（税込）
尾崎克之著
カバーイラスト・冨士弘

# NEW RELEASE

さ～て、ニューグッズはというと……
今回も目白押しにリリースされてるよ。
今すぐショップへHurry Up!!

# CD

## ②枚組CD ●ドラゴンセイバー

ヒューイとシリアが新たなる聖龍伝説を刻み込んだ、ロマンシング・シューティングゲーム『ドラゴンセイバー』。みんなからのたっくさんのリクエストにおこたえして、早くもCD化だよ。えっ、収録曲は何かって？ 心配ご無用、オリジナル音を余すことなく、ぜーんぶ収めた上に、アレンジ・バージョンが3曲も入ってる2枚組超豪華盤。インナーには、作曲者"めがてん"のコメントの他、キャラ説明（カラー）やスコア譜が満載。その上、イラストレーベルときてるから、もう感激!! ウレシイ限りだ。




ゲームサウンド▶
エクスプレスVol.4
『ドラゴンセイバー』
ビクター音楽産業㈱より
CDのみ3,000円（税込）
VICL-40014～15

## ③枚組CD ●サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑――1990――

月刊『ゲーメスト』（新声社）が、読者の人気投票で行う「ゲーメスト大賞」。'90年度も各メーカーの作品に対して、さまざまな賞が贈られたのは記憶に新しい。そしてその中の一部門「ベストV・G・M賞」に輝いた作品の、ほとんどをまとめたCDがコレ。各メーカーから、よりすぐった10タイトルを収録。ナムコからは『マーベルランド』『ウイニングラン鈴鹿GP』を収録したよ。収録の10タイトルは、すべてオリジナル全曲収録＋アレンジ曲1曲。聴きごたえ十分、'90年VGMの集大成にふさわしい3枚組（VGM初！）だ。しかも初回プレスに限り、特製CD型カレンダーが付いてるよ！

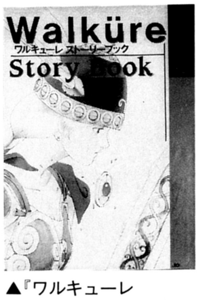



▲『サイトロン　ビデオゲーム
ミュージック年鑑　1990』
㈱ポニー・キャニオンよりCDのみ4,500円（税込）
PCCB-00055

# BOOK

## ●ワルキューレストーリーブック

デビュー以来、いっこうに衰えることを知らないワルキューレの人気。これまで、ゲームブック・小説等、いろんな本が出版されてきたけど、この本は、今まで公開されたことのない、冨士先生の手によるオリジナル設定画集なのだ。ページをめくったとたん、美しいイラストが織りなすワルキューレの世界観。一層深く、新たなワルキューレの姿を発見できるに違いない。




▲『ワルキューレ
ストーリーブック』（仮称）
JICC出版局刊　1,400円（税込）
画・冨士弘
企画・制作　CB'S project
ヘッドルーム

## ●ファミスタ百科

集まれ～！ 日本じゅうの野球ファン、ファミスタファンに贈る最強の一冊『ファミスタ百科』。ゲームブックでも攻略本でもないこの本は、必ずすべての野球狂を満足させるはず。勝つためのプレイをするべく方法論や心理論をはじめ、平松政次氏（元・大洋、現・解説者）、谷沢健一氏（元・中日、現・解説者）、大矢明彦氏（元・ヤクルト、現・解説者）にインタビューを試み、プロならではの技・読みを公開。ファン心理にこたえた一冊だ。




▲『FAMISTA'91
ファミスタ百科』
小学館刊　880円（税込）
企画編集・エイプ、小学館

## ●The ナムコブック

次から次と新アイテムを出し続けるナムコットシリーズ。数えきれないほどの家庭用ゲームソフトの他にも、エモーショナル・トイシリーズ『龍馬くん』『恋のトリコど～る』『ワギャン』等々で、新分野に挑戦。独自の歴史を築きあげてきた。そこで、この数年にわたるナムコット製品の軌跡を年代順につづったのが、『The ナムコブック』。"これを読まずしてナムコを語るなかれ"と言いたいくらい、キッチリとまとまっている。




▲『The ナムコブック』
JICC出版局刊　2,500円（税込）
編・成沢大輔

## ☆攻略本もゾクゾク登場――

おなじみの攻略本シリーズから2冊を紹介しよう。まずは、今シーズンもデータ一新、ルーキー搭載の『ファミスタ'91』。『ファミスタ百科』と併せて読むと、ますます、グ～ンと勝負心が湧いてくるというものだ。

お次は本格RPG『じゅうべえくえすと』。地上・サブワールドの完全マップに加え、最短ルートも紹介されている。途中で行き詰まっちゃってるキミ、早く謎を解き明かそう。




▶『ファミスタ'91
必勝攻略法』
双葉社刊　490円（税込）
編著・ファイティングスタジオ

▼『じゅうべえくえすと
必勝攻略法』
双葉社刊　650円（税込）
編著・ファイティングスタジオ



# LOCATION NETWORK
# ロケーションネットワーク

**プリッズ特集**

大きくわけると4つの形態に分類されるナムコロケーション。
今回は、それぞれのロケーションを分析しながら、今、話題の"プリッズ"にスポットをあてて見よう

## 最新ロケーション事情

- ●スポーツ感覚の"プリッズ"が今、新鮮!
- ●スタイル別にナムコロケーションを分析!

## ロケーション紹介

- ●プレイフィールドプリッズ　サンペデック店
- ●プレイフィールドプリッズ　パークレーン

スカッと遊ぼう!



## ◎最新ロケーション事情◎
# スポーツ感覚の"プリッズ"が今、新鮮!

誰でも楽しく遊べるヨ



近ごろのゲームセンターって、ゲームマニアだけじゃなくて、カップルや女の子同士で楽しんだりと、ずいぶんオシャレになってきたよね。誰もが気軽に立ち寄れるプレイ空間へと急速に進化しているのがわかるもんね。

ところで、ナムコではお客様の対象に応じて、ロケーションを展開していることを、みんな気づいていたかな? ファミリー対象の"ナムコランド"、中高生を中心とした"キャロット"は、もうお馴染みだね。もうちょっと大人向けのお店に"プラボ"というのもある。そして、今、注目したいのが、すべての年齢層の人を対象とした"プリッズ"なんだ。

### ●スポーツは全世代を繋(つな)ぐキーワード

"プリッズ"はスポーツ感覚のプレイ空間である。スポーツといえば、子供から大人まで年齢にとらわれずどんな人も楽しめる遊びだよね。そのスポーツマインドでゲームも楽しんじゃおうというのが、この"プリッズ"のコンセプト。明るくさわやかに、万人がスカッと遊べるゲームセンター"プリッズ"の登場で、ゲームセンターの意識がまた少し進化した気がするゾ。

# スタイル別にナムコロケーションを分析！



## ☆親子のふれあいの場☆ ナムコランド

ナムコランド




ファミリー向けの夢と冒険をテーマとした遊園地

- ●忙しいお父さんも日曜日は家庭サービスデー。ショッピングの後のナムコランドはお決まりコースに！
- ●ショッピングセンター内やデパートの屋上にお店がある。最近はテーマ性を持ってお店も多く、名前もお店ごとに個性豊かだ（蒲田東急プラザランド、アルプラザ小松こども共和国など）
- ●ぬいぐるみショーなど、楽しいイベントも盛りだくさん
- ●乗り物やＳＬなど、チビッコ向けのマシンがたくさんあるよ

## ☆ゲームの情報基地☆ キャロット

PLAY CITY CARROT




中学生、高校生向けのNG少年にぴったりのゲーム空間

- ●ビデオゲームを追求するんだったらココ！　シンプルで明るい店内だから、思いっきりゲームの世界にトリップできるよ。
- ●最新ソフトを中心に、お店にあるゲームの半分以上がビデオゲームなのが、ゲームマニアにはうれしいね
- ●一昔前は、学生服の少年たちがひしめきあい、お店がまっ黒に見えたこともあったっけ。青春時代をここで過ごした人も多いはず。ナムコファンのメッカ

## ☆スポーツ感覚のゲーム空間☆ プリッズ

PLAY FIELD PLID'S



スポーツマインドのある人だったら年齢を問わず誰もが楽しく遊べるお店

- ●ゲームをスポーツ感覚でさわやかにプレイしたいキミにオススメ！
- ●ボーリング場などスポーツ施設といっしょになっているお店が多いので、アクティブ派のキミは、思いっきり汗を流してエンジョイしてほしいね
- ●ビリヤードやスポーツアーケード、体感ゲームなど大型マシンが豊富。ゲームも体を使ってビッグに遊ぶとスポーツになるかも

## ☆オシャレでムードある遊空間☆ プラボ

URBAN AMUSEMENT PLABO




大学生、ＯＬ、ヤングサラリーマン向けの、ちょっぴり大人っぽいゲームスポット

- ●開放的で華やかなイメージだから、デートや待ち合わせにも利用したい。カップルで遊びたいお店
- ●ビデオ、メダル、アーケード、プライズマシンなど遊びのアイテムが多い
- ●カジノ風でアダルトな雰囲気、木やメタル、石などの素材を生かした内装が決まっているね



◀「インカ帝国の宇宙との交信」をテーマとした内装がステキ。ビデオゲームエリアは宇宙船の中にいるような雰囲気だ



▲勉強の気分転換には、スピードホッケーがいちばん！と予備校生。今年は合格してネ

# プレイフィールド プリッズサンペデック店

## 子供から大人まで、みんなが楽しく遊べる〝プリッズ〟

住所／千葉県習志野市谷津1ー16ー1
サンペデック　デリカタウン6階
☎(0474)77ー5192
営業時間／10時～22時
定休日／第３水曜日

21世紀に向けて、着々と都市計画が進む千葉シティ。中でもウォーターフロントの開発には目を見張るものがあり、今、若者の間で話題のプレイゾーンと化している。その変貌ぶりは、ひと昔前の「千葉、埼玉は田舎、ダサイ」というイメージをみごと脱け出した感じがするね。市川、稲毛、船橋と、週末になると東京を脱け出し千葉へ繰り込む若者も増えてきている。

ここ津田沼も若者中心の街である。駅南口を降りると、デーンとそびえるダイエーエキゾチックタウンとサンペデックデリカタウン。デリカタウン6階にプリッズはある。隣接するエキゾチックタウンは、ディスカウントで有名。電気製品は秋葉原、スキー用品は神田より低価格だから驚きだよね。プリッズで遊んだ帰りに一見の価値あり。

さてさて、ここプリッズサンペデック店は、去年の12月まではナムコランドとして親しまれていた。しかし、いつの間にかファミリー客より高校、大学生、サラリーマンのお客さんが増え、子供の遊園地で大人が遊んでいる感じになってきたんだよね。それで子供だけでなく大人のお客さんにも楽しんでもらえるように、思いきって〝プリッズ〟に改装されたってわけなんだ。

駅前にある千葉工大の学生さん、研数学館、代ゼミの予備校生が、勉強の気分転換にたくさん押し寄せる。また、県下でどこよりも早く新作ゲームが入り機種揃えも豊富なので、遠方からも続々とゲームマニアが集まってくる。プライズマシンの景品の品揃えのよさから、プライズマシンしかプレイしない〝プライズマニア〟なる人もやってくる。

「夫婦で5～6千円遣われ、2万円分ぐらいの景品を持っていかれる方がいらっしゃるんですよ。開店と同時にいらっしゃって、一気に吸い上げて姿を消されるんですね。こちらが景品を補充すると、またどこからともなく現れてポンポン釣り上げられるんですよ。思わず〝プロお断り〟と貼り紙をしたくなるくらいおみごとな腕ですよ(笑)。もちろん、しっかりお金を払ってプレイしていただいてますから、大切なお客さんです」と日下店長。多種多様のお客さんがやってくる〝プリッズ〟ならではの光景だよね。これからは、改装時にはずした乗り物など子供用の機種を再び入荷して、すべてのお客さんに喜んでいただけるお店にしたいと、意欲的に日下店長は語ってくれたよ。







▲スタッフの皆さん。右端が日下店長



◀通信機能搭載のワニワニパニック。小さな子供から大人までファンが多いね




〝何でも話せるお兄さん〟と評判の水野係員と常連の皆さん

# プレイフィールド プリッズパークレーン

## 休日は〝スポーツゲームで遊ぶ日〟そんなライフスタイルはいかが？



▲レーンの横にプリッズがある。入り口のポップなデザインや照明がディズニーランドのようだね


▲福山城　元和5年(1619)、水野勝成が築いたお城。門前の伏見櫓(やぐら)が桃山時代をしのばせて、なかなか優美じゃ

東京駅から東海道新幹線に乗り込み、約5時間30分。福山駅のホームに降りると、視界いっぱいにお城が飛び込んできた。「駅のすぐ隣がお城だなんて！」いきなり出現したお城にちょっとびっくりしたS子。この限りなく駅に近いお城、福山城は福山市のシンボルとして、市民に親しまれているんだってね。

お城を後にして、5〜6キロほど離れたロードサイドにボーリング場パークレーンがある。娯楽施設の少ない福山では貴重な遊び場といえるパークレーンは、40レーンもある大きなボーリング場。週末ともなると若者やファミリー客でたいへんな賑わいとなる。

このパークレーン内に去年の12月22日に、約200坪の大きな〝プリッズ〟が誕生した。スポーツ感覚の〝プリッズ〟と名がつくだけあって、さすがにスポーツゲームが多い。『ワニワニパニック』2台、『ノックダウン』2台、『チャンピオンシップバスケット』2台、『スピードホッケー』2台、『おかし大作戦』1台、『トップシューター』1台。これぜ〜んぶプレイして回ると、かなりの運動量になるんじゃない？　仲のいい友達数人でプレイすれば、よりエキサイトして楽しさも倍増し、いい汗が流せるかもね。

でも、学生のみんなは学校帰りに制服のまま寄り道するのはちょっとガマンしてね！〝プリッズ〟ではスポーティなファッションでゲームを楽しむのがイチバンだと思うよ。学校帰りの短い時間をあわただしく遊ぶより、休日にたっぷり時間をかけて遊ぶほうが、〝プリッズ〟での正しい楽しみ方といえるかもね。

住所／広島県福山市南手城町4−24−20
　　　パークレーン内
☎(0849)21−9928
営業時間／平日12時〜24時　日祭日9時30〜24時　定休日／なし





▲スタッフの皆さんの顔ぶれです

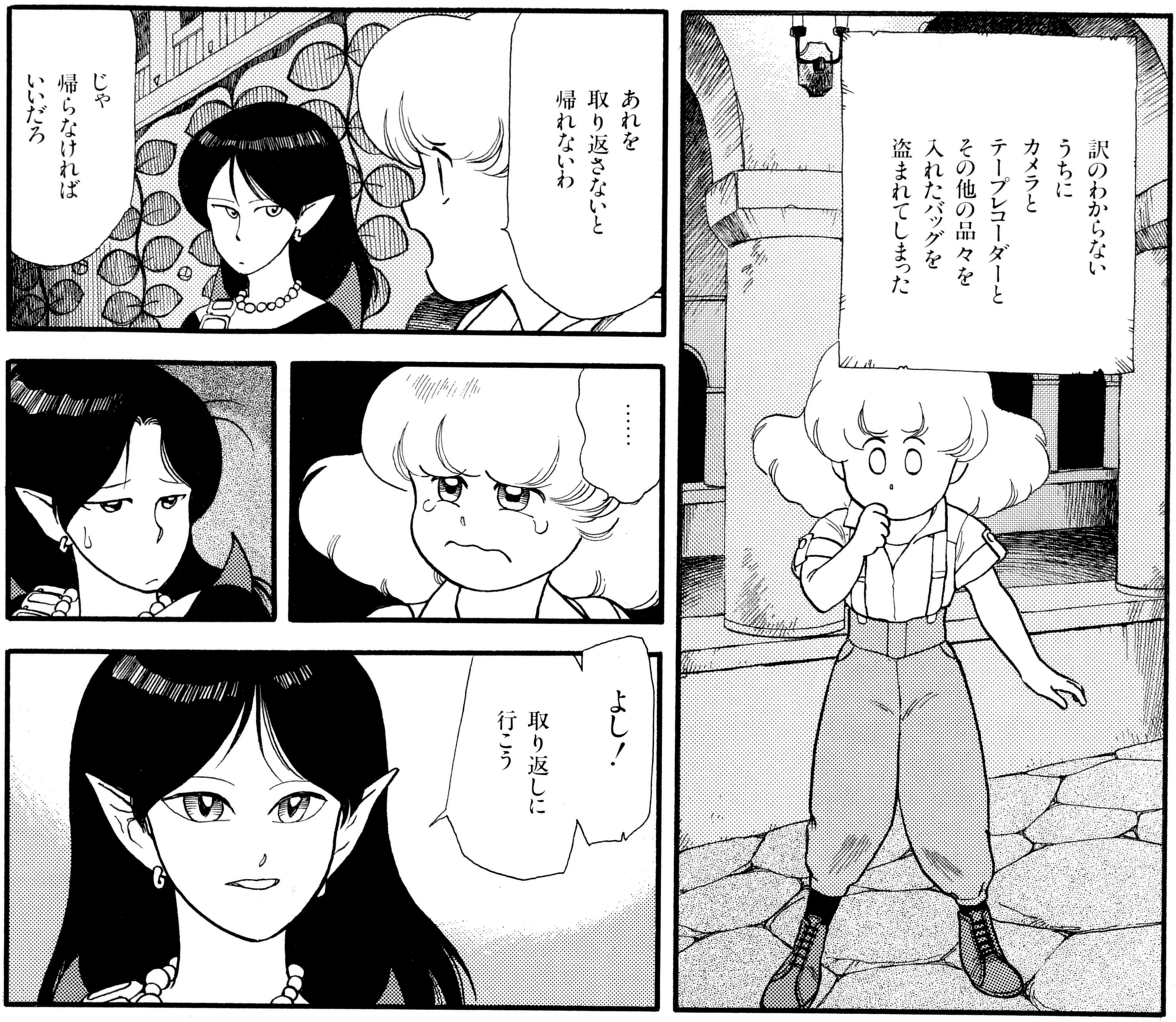

◀大型筐体も勢揃い。つい遊びすぎてボーリングの時間待ちしているのも忘れちゃいそう。急いでレーンにもどる少年たち。走ると危ないよ

▲『ノックダウン'90』と『トップシューター』が人気を2分している





◀広〜い店内。天井が高いので気分も爽快。思いっきりプレイできそうだね




ACT.11

# 迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

ふじ ひろし




ちゃんと付いてきて
キョロ
キョロロ
きゃあ
シューー
水が流れてる
パシャ
パシャ
天井がある
ここも屋内なんだ


大工、陶工
鍛冶屋
仕立て屋
家具職人
楽器職人
画家、彫刻家
その他いろいろ
この辺に住むのは物作りの連中でいつもいろんな物を作ってる
まるでひとつの町だわ
そんでこの辺に住む奴を相手に商売しようといろんな奴らが集って来る
フリーマーケットみたい
どうしたの?
店の品をよく見て


あっ
わたしのバッグ
テープレコーダー
も
そいつを
お求めで?
これは
わたしのよ
これは
さっき
わたしから
盗んでった
ものよ
返してよ
何言ってんだね
そいつはうちの
売りもんだよ
そいつが
欲しけれぱ
代りの物を
置いてってくんな
言いがかり
付けようってのかい
こっちは
まっとうな
商売してんだ
そいつも
しかるべき先から
代価を払って
仕入れたんだよ
おっと
証拠があるの
かい?
ここにある
品々は
今は俺のもんだ
欲しかったら
代価を払いな
まっとうな
商売だって?
あんたが
盗品故買屋
だってことは
皆が知ってる
それが
決まりって
もんだろ


どうする?
どうするって持ち物をみんな取られちゃったのよ
ミ
パン
パン
パン
交換するものなんて
!
そんな鍵じゃだめだね
これで充分だろ
パチ
ほおお
おまえがそのプレートを放出するからにはそいつは何だか知らんがよほどの値打ちもんらしいな




to be continued.

# ラジアメ通信

★特別企画　NGインタビュー

## ラジアメの生みの親、育ての親
# 中村ディレクター



**高校生と話をすると、高校生になっちゃうんだ**

■谷啓氏の弟というウワサの中村肇（はじめ）ディレクター。彼の年齢は謎のベールに包まれている

**ラジアメがスタートして、はや10年。このラジアメの縁の下のボスである中村ディレクターの素顔を知る人は、意外と少ないんじゃないかな？ そこで今回NGでは、中村ディレクターにインタビューしてみたぞ!!**

＊＊＊

### バンド青年からラジオのディレクターへ

——ディレクターが今の仕事についたきっかけは何ですか？

僕はね、大学時代バンド活動にのめり込んでね、ドラムに夢中になったんだ。いろんなところでコンサートをやって最高だったなあ。それで就職の時は音楽関係に進みたかったんだけど、そういう仕事って不安定でしょ。だからTV局を受けようと思ったわけ。ところが、その頃の日本ってちょうど不況でね。受け皿がない。どうしようかって思っている時に先輩に誘われて、ごく普通の会社に就職したんだ。

でもその会社が傾いちゃって、3年で退社。その後は自分で会社やろうってことで、当時普及し始めていたカーステレオの音楽ソフトの制作、販売をやったんだ。これはとってもうまくいった。それに好きな音楽の仕事ができておもしろかったね。そんなある日友人にばったり会って、「ラジオのディレクターやってみないか？」と誘われて、この世界へ入ることになったんだよね。

**——ラジアメ誕生のきっかけは何ですか？**

ある時ね、僕の担当してたラジオ番組のスポンサーが降りることになっちゃって、ポンと枠が空いてしまったんだ。局に返しちゃうのは簡単なんだけど、せっかく持ってる枠でしょ。もったいないなと思ってね、ナムコにもっていったらどうだろうと考えたわけ。ちょうどその時、ナムコの社内でもラジオをやりたいって企画書が挙がってきてね、これはいいってことで決まったんだ。

鶴間くんとはその前から仕事してたんだけど、大橋さんとめぐり会えてスタッフが揃い、ラジアメが生まれたんだよね。

### 番組作りって要するに「遊び」なんだ

**——ディレクターから見て、今のラジアメスタッフってどうですか？**

理解し合った家族みたいな感じだね。番組って、ディレクターと放送作家とパーソナリティが同じくらいアイディアを持ち寄ってできるんだけど、今のスタッフは、息が合って最高だね。あえていえば一体化しすぎてるんで、もうちょっと誰かがとんがったほうがいいかなって気もするんだけどね。

ナムコの人もみんなスタッフって感じ。他の会社じゃこうはいかないよね。それにナムコの人って好奇心強いから、番組作りも遊びのひとつとして取り組んでくれるのがいいね。

番組って要するに遊びだから。リスナーは正座して聴いてるわけじゃないでしょ。だからこっちが緊張してちゃだめ。現場が遊んじゃわなきゃいけないんだ。こっちが楽しくなければ、聴いてる方も楽しくないと思うもんね。

**——ラジオの魅力って何ですか？**

やりたいことがすぐできるってことだね。ラジオ番組って、スタッフはだいたい4人くらいでできるし、要素は音楽とトークだけでしょ。だからとっても身軽にできるんだよね。作ってて、何か違うなって思ったら即やり直せる。

テレビじゃこうはいかないよね。大道具や小道具をすぐ作り直すってわけにはいかないし。すごくたくさんのスタッフがいるんで予定通り進めないと大変なことになっちゃうもんね。

**——10年ラジアメをやってきてリスナーは変わりましたか？**

だいたい中高校生が中心で、それはずっと変わらないね。

気質っていうのも変わらないな。この10年で子供たちを取り巻く環境っていうのは厳しくなっていると思うし、ストレスや悩みもあると思う。でも番組を聴く30分は、そういうことを忘れて楽しく物事を考えようや、って参加してくれているんだと思う。その30分はラジオにのめり込もうとしていて、僕らはその部分のリスナーと接しているんだよね。

僕はね、鏡を見ると「あっ、おじさんだ」って思うけど、高校生と話をしてると高校生になっちゃうんだ。そりゃあ、最近の高校生の流行語とかは知らないし、マンガなんかのギャグも昔とはずいぶん違うと思うけど、人の楽しみや喜びっていうのは10年経っても同じだよね。だから、そこさえピシッと押さえていれば大丈夫だと思ってるんだ。

### 存在感のある青春を過ごしてほしいな

**——中村ディレクターから今の若い人にメッセージってありますか？**

その時その時の好ききらいじゃなく、何年か先の目標に向かってしっかりやっていってほしいよね。大地を耕し種をまき、やがて芽が出るように、そういう努力って大切だと思う。勉強も入試のためではなく、人として教養を高めるという意味で、しっかりやってほしいな。

それから物事何でもやってみること。メディアからの情報でわかったつもりになってちゃだめだよ。本物に触れてほしいね。それが将来の糧になっていくんだから。

**——ラジアメリスナーへのメッセージもお願いします。**

リスナーにはもっと自己主張しろって言いたいね。みんなおとなしいんだ。今の学校教育のせいかもしれないな。先生にとってのいわゆる「いい子」にはならないでほしいんだよね。個性を失わないで、もっと青春ってやつを主張してほしい。大人になって「僕の18歳って何だったんだろう」って振り返るんじゃ寂しいじゃない。みんな、ドーンと存在感のある青春を過ごしてほしいな。

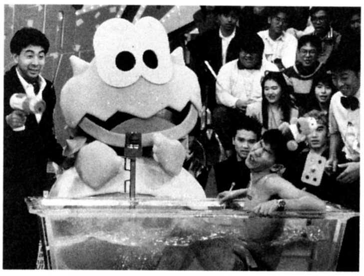


この四谷のスタジオが、10年のリスナーとスタッフのふれ愛の舞台なのだ

元気新聞

# ★おたより・イラスト満載の 雑・貨・屋



▲「煮えたかどーだか食べてみよ♪」

## 熱湯コマーシャルに感動

1月13日のスーパージョッキーを見ました。その中で熱湯コマーシャルというのがあり、熱湯に入っていた時間だけコマーシャルができるのです。それを見ていて、演歌歌手(?)の次に『株式会社ナムコ』……一瞬何が起こったのかわかりませんでした。でもすぐ我に返って「ナムコもやるなあ、宣伝のためにここまでやらなくてもいいのになあ」と思いながら見ました。CMの時間は8秒。たとえ8秒の間でも、ゲームに対する情熱には感動しました。

Ⓢ兵庫県　垣岡英樹

この勇敢なる若者は、田井凡人の弟分ゴショワキくんです。温度はなんと53℃!! ぼくにはとても入れませ〜ん。健闘のかいあって、みごと『コズモギャングズ』のPRができました。パチパチ。　のそ

## 『ドラゴンセイバー』ついにクリア

だあ！　やっとやっと『ドラゴンセイバー』をクリアしたぜい。思えば発売されてから毎日2、3ゲームの割合でずっとこればっかりやっていた気がします。スコアは151万5820点。その時は、初めてドラゴンセイバーを見た時の新鮮さはもうなかったけど、やっぱりうれしかった。エンディングの曲は、「おめでとう」とは聞こえず少し淋しい感じがした。やはり、地球に警告しているんだなあと思うと、複雑な感じがする。人類の科学は発展しすぎたのだ。人のおごりが災いを招く、そういった感じのするゲームだった。

最近は友人と2人用でやったがこちらもおもしろい。1人がスパークを取り、もう1人が好きな武器を取る。1人では難しいと思えた面も楽にクリアできる。この間私がファイアーで友人がスパークをやっていた時、7面の中ボスを倒した瞬間バグが起こり、ドラゴンゾンビを倒していた。そしてクリアした時に曲が違っていた（ボタンを押してやっていたので昔のバージョンだった）。

前作のエンディングの曲のアレンジはなかなかよいと思う。が、びっくりしたことが1つあった。最後にNAMCOと出て終わるのかと思ったら、そのままスタッフロールが続き、OMAKEのパートIIが出現した。うわあ、システムIIのゲームやシステムIのゲームがずらっと並び、少し感動した。こういう遊び心をもっともっと使い、そして忘れないでほしい。

Ⓝ大阪府　へさかずぅ

エンディング見てもらえましたか。時間はかかるかもしれないけれど、『〇ラディウスIII』等と比べるとやさしいはずです。ただ前作よりはマニアックかも……。エンディングは、個人的にハッピーエンドがきらいなだけで、特に暗くしたかったわけではありません。オマケのところはもっと凝りたかったんだけど、いろいろありまして……。このゲーム、もともと1Pがメインのゲームなので、2P同時は楽しく遊べるよう考えて作りました。2Pを楽しんでもらえたら本当にうれしいな。

開発スタッフ　こうじ

## 『カブキマン』見たよ！

東京ファンタでの9月30日の上映を見逃してしまったぼくですが、先日ついに『カブキマン』を見ました。場所は中野武蔵野ホールというちょっと地味めの映画館です。

ある程度は覚悟(!?)して行ったんですが、いや〜、スゴかった。だって、次から次へとギャグが飛び出し息つく暇もないくらい。中でもカブキマンの変身シーンはとっても愉快だった。ニョキニョキと日本髪みたいのが出てきて。それに、割りばし手裏剣やゲタ攻撃なんかはすごいアイデアだなあって、笑いながらも感心してしまいました。あんなぶっとんだ映画を作る監督って、どんな人なんだろう。今でもぼくの耳の奥では「カ〜ブ〜キ〜ミャン、サンジョ〜〜〜」というあの声が鳴り響いています。

㊄東京都　モンチッチ山浦

ハ〜イ、ネコヤンです。山浦くん、劇場公開のチャンスを逃すことなく見てくれてありがとう!! NGではお知らせできなかったんだけど、実は去る3月2日から15日まで、中野武蔵野ホールで上映されていたんだ。この監督のロイド氏、B級映画ファンなら誰でも知ってる名物プッツン監督なのだ。なかなかだったでしょ。近々ビデオソフトになって販売されるので、みなさん、おっ楽しみに!!

Haai・ネコヤン

## 私は英語に怒っている!!

最近のアーケードの大半は何故メッセージが英文なのだ？『ドラゴンセイバー』を例にとるなら、オープニングメッセージ。私ははっきりいって理解できない!! 英文が読めない人もいるということも知ってほしい。そりゃ、英文の方がカッコイイ。しかし、ゲームはただゲームするだけじゃないと思う。その世界観、なぜ戦うかなど知っている方がプレイヤーもやる気が出るというものである。特にエンディングメッセージの英文、最後の最後でゲームオーバーした気分になる。だから日本文にし




ワ〜、なんだかやかましさが伝わってくるようだ。このワギャン、「元気の出るテレビ」の島崎に似てない？　のぞ

▲北海道　たまⓈ

てほしい。現に『源平討魔伝』や『マーベルランド』『ピストル大名』という前例があるんだからさ。カッコよりもプレイヤー全員の気持ちをとってほしい!!

Ⓢ神奈川県　ELF嬢

読んで理解してもらうことより、英文の作り出す雰囲気を大切にしたい場合だってあるのです。ゲームの背景などは、NGを参考に理解してもらえるとうれしいな。簡単な英文はみんなも勉強して読めるようになってほしい。そうやって遊びの中で国際感覚も磨けたら一石二鳥でしょ。

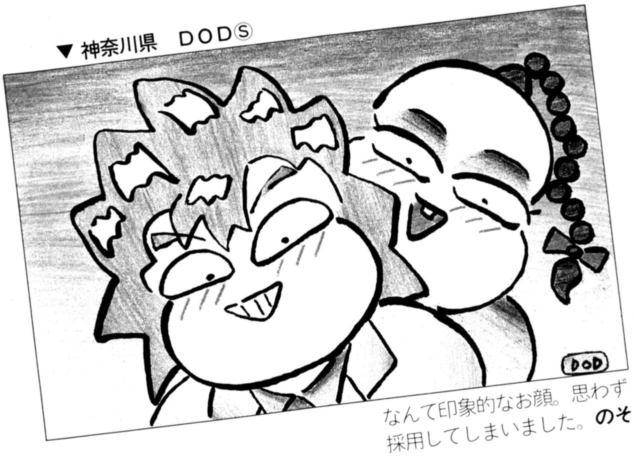
開発スタッフ　こうじ

## 贈る言葉

NG2月号の「NGにひとこと」に共感しました。のそさんは「失うものもあれば良くなっている部分もある」と書いていますが、失う必要なんてないんです。失わずに良くなることはできるんです、絶対に。やはりぼくも昔と比べますが、もっとナムコはクールだった気がします、いろんな面で。『ドルアーガ』や『スターラスター』、確かにこういったゲームは家庭向きかもしれません。だけどクールなゲームだった。温かさのないように見えてすごく温かい、そんなゲームがナムコでした。確かに時代は変わります、だけど失ってほしくないな。AをBにではなく、A+Bにしていってほしい。本当に期待しているんだからね。

Ⓢ長野県　乾敏明

失うことはなく進歩し続けるって、とっても難しいことだよね。でもいい意見だなあ。ファンってありがたいなあとしみじみ感じました。　のそ




▼神奈川県　DODⓈ

なんて印象的なお顔。思わず採用してしまいました。　のそ

## 昔のファミスタを返して

ファミスタもワースタを含み8作目となりました。ぼくは旧作・'87ワースタのファンです。しかし'88からのファミスタは納得いきません。フーズ・フーズはすでになく、レイルウェイズは消滅し、Aチームはアニメスターズ、OチームはPとなりプロスターズとなってしまいました。エラーが生まれ、ファインプレーが生まれ、守備機能まで誕生してしまいました。ぼくはボールに近づくと勝手に飛びついたあのポーズが好きだったんです。名作ゲームの主人公のいたナムコスターズは変わってしまいました。あの感動を呼んだピッカリ球場を返してください!! 下手投げ投手の逆打ちバッティング、守備陣にはさまれても一瞬のスキをついて盗塁可能で、バッターボックスが広くて、下町のイメージのシンプルなファミスタを返してください!!

同じ内容じゃ新鮮味がないのなら昔のタイプでできるオールド・モードを作ってください。

今こそ原点に! 8作目のワースタ'91の4人プレイを期待しつつ、この暴言を終わります。

(元)新潟県　小林裕和

まあちょっと落ち着いて。キミのソフトが盗まれたってわけじゃないでしょ。でも、こういうこだわり派の熱血人って、野球好きにも多そうだよね。「オレは昔のジャイアンツが好きなんだ、桑◯のバカヤロ〜!」なんてっ。キミのおたよりも一つの意見として参考にさせてもらうよ。『ワースタ'91』の4人プレイはおもしろいぞ。

ナムコット・タコス

## OSは今どこに……

ぼくは「OS教養講座」の大ファンです。毎回楽しみにしてたんですが最近姿を見かけません。OSはいつのまにか終わってしまったのでしょうか。スポンチョ教授は今どこに。のそさん教えてください。

Ⓢ奈良県　腹ぺこメンチ

'90年8月号連載第6回より、休講していたスポンチョです。メンチ君、私のOS講座は終わっていないよ! 近いうちにまた講義を再開するつもりだ。それまでは、過去の講義の復習を兼ねてゲームをプレイし、ハードとソフトへの理解をより深めてほしい。

久しぶりのスポンチョ教授

## 今月の発見

どうもオタンコS子さんと取り合いになってしまいそうな愉快な作品です。ぽんぽこりんは、和風居酒屋の発想からするとたぬきをイメージしてたんではないかなあ。ちょうど流行と合って目立ってますね。でも3年後は「古〜い!」と笑われるかも。マーベル、パコもなかなかいいね。




▲大阪でこんな店を発見しました。店主がチビまる子ちゃんのファンなんでしょうか

Ⓝ東京都　好機弱者清原




◀会社の正体は不明ですが、写真をとったので送ります

(元)新潟県　ファミスタ&ワースタ




▲これはある雑誌のチラシです。どうです!

Ⓢ北海道　山下貴史

# 【ゲームインプレッションコーナー】

こんにちは。読者代表のぼく、NYANKO(ニャンコ)がみなさんからの意見をまとめる『ゲームインプレッションコーナー』です。さて今回のテーマは注目の『**ドラゴンセイバー**』だよ

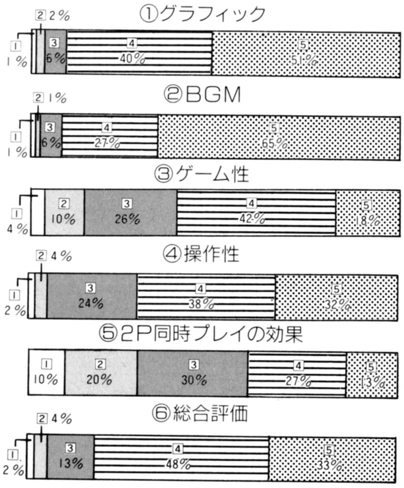



## ◀アンケートの結果発表▶

テーマは【ドラゴンセイバー】

**(1) 項目別の評価**

通知表と同じ1(つまらない)から5(おもしろい)までの5段階評価の結果です。




**(2) 6種類のドラゴンのうちどのドラゴンが好きですか?**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1位 | ファイアー(44%) | 4位 | ブルー(9%) |
| 2位 | スパーク(31%) | 5位 | ホーミング(5%) |
| 3位 | アックス(10%) | 6位 | スモール(1%) |

**(3)『ドラゴンスピリット』と比べるとどちらが好きですか?**

| ドラゴンセイバー | ドラゴンスピリット | わからない |
|---|---|---|
| 44% | 49% | 7% |

## 【グラフィック・BGM・ゲーム性 操作性への意見】

まずは**グラフィック**。「キレイ!」という人もかなりいたけど、「敵を見分けにくい」「粗い」「これくらい当たり前」「色を整理して」「ドラゴンの細かい動きが少ない」など、厳しい意見の方が多かったようです。あと、「デモの絵が中途半端」という意見もありました。

続いて**BGM**。まず「隠しコマンドで聴ける音楽の方がいい」という意見が多数。逆に「あれは蛇足」という人も数人いました。「すばらしい!」という人もいましたが、「音質が良くない」「ボスの音楽にもっと迫力を」「各ステージが短いので曲の完成度が低い」「ドラゴンセイバーの色がない」「インパクトが弱い」など、これまた厳しい意見。「ミスした時にBGMが切れないのは正解」という意見もありました。

**ゲーム性**についてはまず難易度。不思議なことに「序盤は比較的やさしい」「最初からとても難しい」という2つの意見が出ました。それからほとんどの人が「ライフ制でないのは辛い」とのこと。あとは「5面のボスでぶち壊し」「攻撃をハデにして敵を強くすればバランスが崩れるだけ」「初心者向けとは思えない」「設定が安直」「死んでランク落とさないとクリアが難しいゲームは最低」「スパークドラゴンがメインになるのは残念」「当たり判定がわかりにくい」など、厳しいですねー。

**操作性**では「なかなか親切」という意味の意見がかなりありました。あとは、「ドラゴンの動きがノロい」「自分で連射した方が速くては意味がない」「地上弾にも連射を」といった意見も。

## 【注目の2P同時プレイ】

一番厳しい意見が集中したのは**2P同時プレイの効果について**。「1Pより難しい」「本当はマイナス点をつけたい」「2Pでプレイする意味がない」「横にスクロールするのにできるわけがない」「出現場所が悪いと立て続けに2回やられる」など。「ミスしたその場から始められるのは良い」という意見もありました。

## 【人気のドラゴンは2つ】

ドラゴンの好みについてたずねてみたところ、気合い弾のカッコよさと、地上弾の破壊力でファイアードラゴンが一番人気でした。続くスパークドラゴンは、壮快さと実用性が人気のようです。番外のキャラを答えてくれた人もいました。

## 【ドラゴンセイバーVSドラゴンスピリット!】

『セイバー』と『スピリット』では、『スピリット』の方に人気があるようです。その主な理由は「続編は前作にかなわない」「後半面の盛り上がり」「登場時のインパクト」「ライフ制が標準」「エリアのつながりがスムーズ」「自然な設定」「パワーアップ絶対主義でなかった」「小手先のテクニックが有効だった」など。

これに対して『セイバー』派は、「派手だから」「小手先のテクニックがいらない」「多彩になった」「パワーアップが楽」「スピリットはあまりやっていない」といった理由。一部は好みの問題みたいですね。

## 【期待ゆえに厳しい意見】

その他の意見として「CDにする時にはSEを交ぜないで」「ストーリーは英文にしないで」「アンチアイテムの登場が早過ぎる」「地上弾で倒すボスがいてもいい」「"ライフ制で難しいより、1ヒットで今のまま"と某誌にあったが、今のままで十分難しい」「1つの筐体で2人同時はいいかげんにやめて」「"ナムコの歴史"には2つのゲームが足りない」「1－VPの数が決まってないんだから残機ボーナスなんて意味がない」「敵キャラの動きが作業的」「ステージ最後の強制横調整はやめて」「お店の設定を統一して」「青龍伝説を大切にして」などがありました。

今回はかなり厳しい意見が多かったですね。それだけ前作への思い入れと今回への期待が強かったんでしょう。こういった意見は貴重ですね。

ただ、気に入らないからといって感情的な文句ばかり並べる言い方は、マナー違反だよ。ゲームファンなら、冷静な目でゲームを評価してね。ぼくの担当は今回でおしまいだけど、これからもこのコーナーへのご意見よろしくね。

＊

6月号では、一回お休みします。

## 開発担当者の話

**このゲームのオリジナリティーを楽しんでもらえるといいな!**

全体に手厳しいご意見が多く、いろいろ考えさせられました。でもそれだけ関心が高かったのだなぁと思うと張り合いを感じます。中でも『スピリット』のファンの人がたくさんプレイしてくれたと思うけど、好みは半々に2分されたみたいだね。私は前作を意識しつつも、『セイバー』ではそれ独自のオリジナリティーを出したいと思って作ったので、基本的に違うゲームになってると思います。だから「続編」という意識の強かった人には、違和感があったかもしれないな。私としては、もっと独立したゲームとしてとらえてほしいというのが本音です。難易度については、難しくなったという声も多いようだけど、かなり長い時間かけて詰めてきたのでこれにはちょっと意外でした。あと、サウンド担当が「ぼくは『セイバー』のオリジナル曲の方がいいな」と言ってました。私も同感です。今回はたくさんのハガキをどうもありがとう。

**企画担当　こうじ**

# 笑撃のことわざ予備校

**ついに4月がやってきた。無事大学芋をつかんだ人、おめでとう。惜しくもところ芋ですべってしまった人、ラッキ〜〜〜。またことわざ予備校へ通えるぜ。新入生を迎えまた活気づく新学期、どんな作品が出てくるかな〜。**

**〈講師ウニ〉**



| 偏差値 | 49以下 | 50〜65 | 66以上 |
|---|---|---|---|
| プレゼント | NGえんぴつ | NGシール | NGTシャツ |

## 作品1 アメ・バッヂ取らず

**意味●**「虻蜂（あぶはち）取らず」より。『スウィートランド』で、アメとバッヂを両方取ろうと欲ばって、どちらも取れなくなること。

**〈埼玉県　つながり〉**

**何**事も訓練、訓練。アメもバッヂも取れるように修業を積んどくれ。あぶはちとあめばヂが妙〜に似ていておもしろいね。つながりくんは偏差値59としよう。

## 作品2 NGボケ

**意味●**「時差ボケ」より。「元気新聞、雑貨屋・イラスト広場」に季節ネタを送っているうちに、周りより2か月ほど進んだように感じてしまうこと。

**〈東京都　焼ソバ占い師〉**

**わ**かるわかる！　当の編集スタッフなんて、いっつもこの2か月の時差の中で生活してるんだもんね。読者のみんなが、NGボケするほど一体化してくれてるなんてうれしいぜ。5月には暑中見舞、10月には年賀状をね。この調子で試験勉強も早めにやれば、みんな学年のトップクラスだよ。焼ソバくんは偏差値62だ。

## 作品3 S子オタンコを笑う

**意味●**「目くそ鼻くそを笑う」より。オタンコナスのコーナーの担当者自体、そもそもオタンコの王様であるということ。

**〈東京都　害人M〉**

**だ**からそうなんだよん。適材適所というやつさ。そもそもオタンコでなければNGスタッフにはなれないのだ。フンフン、い〜だろう。ちなみに類語に「S子のそを笑う」「桃太郎S子を笑う」があるよ。害人Mくんは偏差値52ってとっかな。

## 作品4 知らぬと仏

**意味●**「知らぬが仏」より。最近はパターンゲームが多く、知らないとすぐに死んでしまうことをいう。

**〈山梨県　すぱあくる背番号8〉**

**ウ**ニウニ、それはいえるにゃあ。多少はこういう要素も必要なんだと思うけど、あんまり行き過ぎないでほしいもんだよね。あと、このことわざは交通事故なんかにも応用できるねえ。「交通法規、知らぬと仏」「ブレーキ、アクセル、知らぬと仏」。ちょっと初歩的だった？　みんなも事故には気をつけとくれよ。すぱあくる君は偏差値65ね。

## 作品5 便秘でんねん

**意味●**「元気新聞」より。

**〈大阪市　玉3悪キューレ〉**

**意**味ねえー。スカ行きだ、スカ行きっだ、スカイキッド！　おっと、これもキミのギャグだったか。キミの将来は、職場によくいる「ギャグ好きおじさん」かもしれないぞ。玉3くんは偏差値25！

## 投稿募集中

**元気新聞はみんなのおたよりでできています。どしどし投稿してくださいね。**

●**雑貨屋**　おたよりやイラストの他にも四コママンガや、工作、質問、怒なども待ってるよ。**のそ**

●**ことわざ予備校**　おもしろいことわざ送ってね。一日一枚！日課にしよう。　**ウニ**

●**オタンコナスのコーナー**　身近に見つけたオタンコなものをS子に教えてね。　**S子**

**〈お礼〉**　採用された方にはお礼を差し上げます。

NG杯（Ⓝ）には『NGオリジナルTシャツ』

元気杯（㊁）には『ウォーレット（おさいふ）』

S子杯（Ⓢ）には『NGオリジナルシール』

**〈応募要項〉**　住所、〒、氏名、年齢、☎を書き、〒146大田区矢口2の1の21　ナムコ・NG編集室「元気新聞○○係」宛に。

**〈〆切〉**　次号（5月30日発行号）の採用になるためには、4月12日までという目安で出してね。オタンコとことわざはいつでもOKだよ。



## ★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

### ◉NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。①郵便番号②住所③氏名④TEL⑤希望するNGのNO.と冊数⑥合計の冊数、を明記し、1冊〜4冊の人は切手、5冊以上の人は郵便小為替で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係

■注意⑴最新号は1人9冊までです。⑵すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。⑶郵便小為替は郵便局で購入できます。

### NG申し込み料金リスト（税込）

| 数 | 料金 | 送金 |
|---|---|---|
| NG1冊 | 210円 | 切手 |
| 2冊 | 250円 | |
| 3冊 | 300円 | |
| 4冊 | 350円 | |
| 5〜9冊 | 500円 | 郵便小為替 |
| 10〜14冊 | 700円 | |
| 15〜19冊 | 900円 | |
| 20〜24冊 | 1,000円 | |

### NGバックナンバー在庫リスト

〈1986年〉
●月刊創刊号

〈1987年〉
●No. 3（1 月号）
●No. 5（3 月号）
●No. 6（4 月号）
●No. 7（5 月号）

〈1989年〉
●No.32（12 月号）

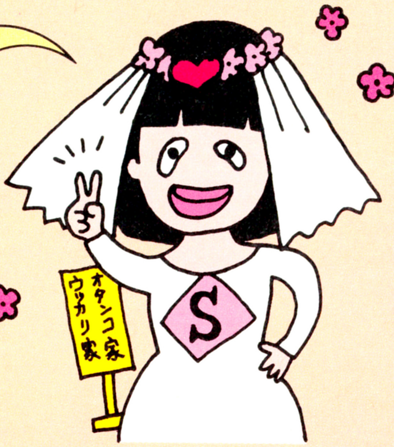
〈1990年〉
●No.33（2 月号）
●No.34（4 月号）
●No.35（6 月号）
●No.36（8 月号）
●No.37（10 月号）
●No.38（12 月号）

〈1991年〉
●No.39（2 月号）

好評のバックナンバーも在庫が少なくなりました。1989年以前のものは今回がラストになると思います。ほしい人は急いでね。




はーい、おたんこっ！　みんな、2月にはチョコもらった？　S子は今年はNG少年ではなく、ちゃんとおめあての人に贈ったの。そしたら大成功。さっそく3月の初めにあこがれのウェディングベルを鳴らしたところよ。ほ〜っほっほっほっ、もうS子の辞書に独身の2文字はないわ。時田くん残念だったわね。
さて、今回はちょっと珍しい海外のオタンコ。コホンコホンコン、おっと失礼、香港から報告で〜す。

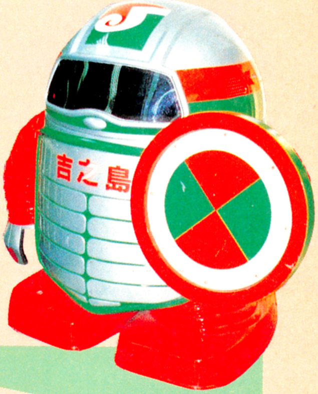



## 香港で人気、勉強机のライバル

# 超・級・電・子・遊・戯・机

**●発見者　トー・ウーチャン**

Sの字子さんこんにちは。ぼくは家族旅行で香港へ行ってきました。ゲームセンターをのぞいてみるとプレイ料金は2香港ドル（約40円）。安い。でも『ゲーム88』からも想像できるように全体的にコピー・ゲームが多く、ちょっとあやしげ。メンテも悪いしね〜。やっぱりゲームの本場は日本ですよ。ってわけで香港からのオタンコを送ります。




**ジャスコにあったマクセル君▶**

ジャスコ色のオシャレをして、マクセル君が香港に移住していました。吉之島っていうのはジャスコの香港名。ここでは、吉之島電動男と呼ばれているのでは……。マクセル君がんばれョ！
なんでジャスコが吉之島なのかしらねえ。香港の人って、島が好きなのかしら。でも、マクセル君がこんな所でも活躍してたなんて、S子うれしいわ。




**▲香港のナムコランド『夢之島』**

香港のジャスコの中にナムコランドがあるんだけど、名前が『夢之島』。ゴミ捨て場じゃないんだから……。

香港の人にとっては、夢はきっと「楽しい」と同類語なのよね。日本人は、「ゴミ」と同類語と考えてしまうんだから淋しいわ。こうなってしまったのも、みんな東京都の「夢の島」のせいなのよねえ。そういえば、平和島っていうのもあったわね……。そのうち吉の島っていう埋め立て地もできるかもよ。




**ゲームセンターの看板▶『ゲーム88』**

『ギャラガ88』とそのまんまと言いたいけど、ひょっとしたら偶然似たのかも…（ありえない！）。右下の®がまたいとおかし。

ぷら〜ぽ〜、ぷら〜ぽ〜、パチパチ。この看板はすごいわ。ゲーム88にはギャラガもびっくりよ。®は日本の©と似てるけど、香港では「レジスターで登録してある」って意味なんだって。『ゲーム88』も登録してあるのかしら…。でも何といっても一番の迫力は、遊戯机よね。昔、ジョン・トラボルタの『グリース』って映画が中国で『電髪』になっていたのには笑ったけど、それに次ぐヒットだわ。S子、中国語を習いたくなっちゃった。

さて、トー・ウーチャンには、花丸NG杯をあげちゃいましょ〜う。

# NAMCOT NEW GAME

# ナムコット ニューラインナップ

今回も、力の入ったアイテムがズラリ。
どれからプレイしようかな? Are you ready?

**●ふしぎの海のナディア**
好評発売中
¥6,500(税別)
メガドライブ

**●ワールドスタジアム'91**（プロ野球）
好評発売中
¥5,800(税別)
PCエンジン

**●ファミリージョッキー**
好評発売中
¥3,500(税込)
ゲームボーイ

**●ギアスタジアム**
4月5日発売
¥3,500(税別)
ゲームギア

**●マッピー**
5月24日発売
¥3,500(税別)
ゲームギア




PCエンジン

## 4人同時プレイ機能搭載 新しいワースタは燃えている!

プロ野球ワールドスタジアム'91
好評発売中 ¥5,800(税別)





▲全14球団のワースタリーグ。新チームBwはブルーウィンド



▲ウォッチモードやコンピュータ戦も入れると、0人(?)から最高4人まで遊べちゃうのがうれしいね。また、9or5イニング制、エラーの有無、10or5点コールド制の選択もできるよ

### タッグ対戦で4人同時プレイ

3年間の時を経て、PCエンジン『ワースタ』の2作目、『プロ野球ワールドスタジアム'91』が堂々デビュー。選手データ一新、新チーム、新球場…と、前作との違いはいろいろあるけど、今回、この'91年度版が胸を張ってお薦めするシステムは、なんと4人同時プレイを可能にした"タッグ対戦"なのだ。

この"タッグ対戦"、プレイの仕方はというと、2人1組の協力体制で1チームを指揮するというもの。敵方は、1人でも2人でもコンピュータでもOK。つまり、1人or2人で遊べるばかりでなく、3人or4人とでも順番待ちなしで、ワイワイとプレイを楽しめるってワケなんだ。

それぞれ攻撃中は、1打席ごとに、2人で打者と走者を交代プレイ。守備中は、1イニングごとに内野手と外野手(+捕手(プラス))を交代で受け持つというシステム。つまり、1人のミスは2人のミス。まさにチームワークがものをいう『ワースタ'91』。2人の呼吸がピッタリ合ってこそ、華麗なプレイが実現するというもの。作戦の意志統一を図っておくことも必要かもね。

## パワー爆発、ワースタの威力を知れ

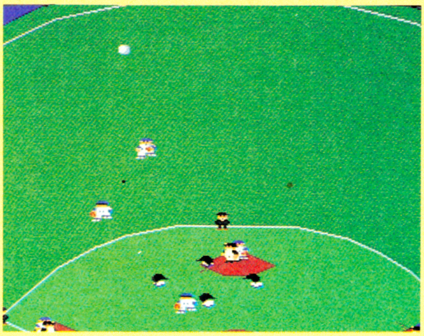
4人同時プレイと聞いてウズウズしているキミ。新しい『ワースタ』は、全14チームでBwチームがデビューを飾っている。当然のことながら選手データもガラリと一新。その上、打席でバットを振る好調バッターの登場（ランダム）や、7回の表裏に限り全員が好調バッターになるラッキー7（5イニング制ではラッキー4）を採用。

一方ピッチャーはというと、疲労感をビジュアルで表示(汗をかく)。しかも、自軍が得点すると直前に投げていた投手のスタミナが回復し、敵軍が得点すると、その時失点した投手のスタミナが減ってしまう。投手は得点・失点で一喜一憂、スタミナまで増減されてしまうのだ。ウーン、なかなか心理に訴えるものがあるね。

その他、Buチームの**おも**、0チームの**むらちよう**が変則フォームで投球したり、打席についたバッターの「本日の成績」が表示されたりと新仕様が盛りだくさん。球場も開閉式ドーム球場「ピッカリドーム」に改装、4人制審判、ホームラン時にはアトラクションありと、絶好調の『ワースタ'91』。

今シーズンもドカンと突入、思い切ったプレイを楽しんでね。

▶2人協力の連合軍の場合、内外野の野手をそれぞれのプレイヤーが別々に操作できるため、2人で1つのボールを追うことも可能となった

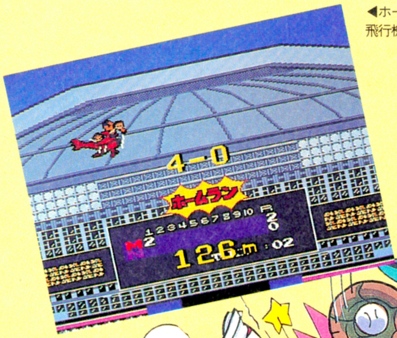


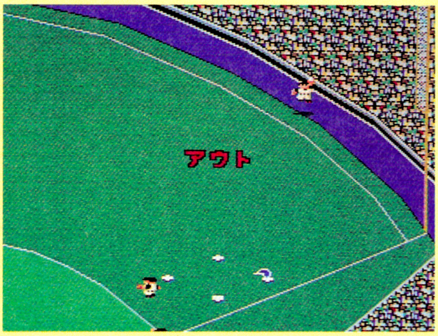



◀打者の「今日の成績」が表示されるほか、疲労してきた投手は汗をかいて訴えかけてくる。投手は失点するとスタミナが減るので、一方的に敵に得点されたら要注意。投手の替え時を見極めよう

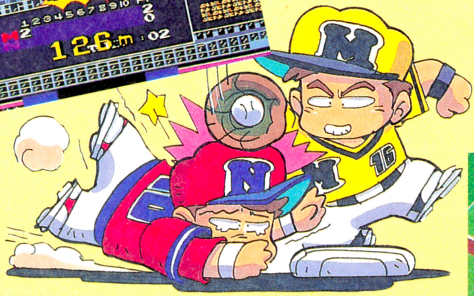


◀ホームランを打つと、アトラクションとして飛行機が出てくる




▲ファインプレイも新規採用！



◀Buチームの「おも」。変則投法で勝負！

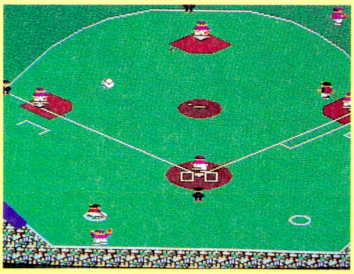






▲試合結果をレポートする「ナムコットスポーツ」。チームの打率も出してくれる。連合軍作戦会議のデータにして、次のゲームもカッ飛ばそう





▲見よ。ネクストバッターズサークルでは、次のバッターがウォーミングアップ。芸が細かい！

メガドライブ

# ふしぎの海のナディア



好評発売中 ¥6,500(税別)



## ナディアよ、アトランティス、謎の宝石ブルーウォーターその秘密を解き明かすのだ

★第I章★




▲1人の少女が彼の前を走り去った。エキゾチックな雰囲気漂う少女に、ジャンは心奪われ一目惚れ。この少女、名をナディアといい、胸にはブルーウォーターのペンダントを着けていた




▲発明好きな少年ジャン。夢は、海の怪物に襲われ行方不明になった父を、いつか自分で作った飛行機で探しあてること。今日は自機の性能を試す「国際飛行コンテスト」。本番までもう少し。と、その時……

### RPG仕立てのアドベンチャーゲーム

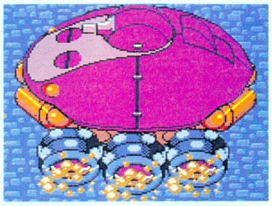
主人公ナディアが身に付けている謎の宝石・ブルーウォーターをめぐって物語が広がっていく、人気TVアニメ『ふしぎの海のナディア』(NHKテレビ)。遂にアドベンチャーゲームになって登場したよ。

このゲーム、アドベンチャーゲームといっても進行・画面はRPG風。4人まで組めるパーティや難解なダンジョン、罠・謎――。さまざまなシチュエーションでの冒険を体験させてくれる。全6章からなるこの物語、TVアニメのストーリーをナムコ風にアレンジ、壮大なゲーム展開が繰り広げられる。登場人物は謎の少女ナディアを中心に、発明好きの少年ジャン、ナディアを付け狙いブルーウォーターを奪おうとするグランディスとガーゴイル……一層深まる謎。アトランティス、そしてブルーウォーターの秘密とは何なのか――。

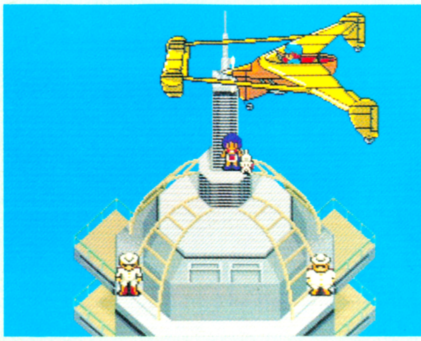
第I章。物語は1889年、パリ市街から始まる。




▶美人だけどわがまま。宝石に目がないグランディスがリーダーの悪党3人組。当然、ナディアのブルーウォーターを狙っている



▲グランディスの戦車グラタン



◀グランディスたちに追われてエッフェル塔に来てしまったナディア。もうダメ!といううところで、自作の飛行機に乗ったジャンが空から助け出してくれた

(このゲームのもう1つの魅力、美しいアニメーションが、この様子を感動的に映し出すよ)




◀「ジャンはあわててナディアを追いかけた。どこに行っちゃったんだろう?」ようやく見つけた時彼女は2人組の男に襲われていた。ジャンはナディアを助けるが、ナディアは塀をジャンプしてどこかへ消えてしまった

(コマンド(道具・移動・話す)を操作し、フィールドをあちこち移動してみよう。道具は、使う・渡す・見る、に分けられる)

## ★第II章★

★危機一髪で逃げ出したナディアとジャン。今度は2人＋(プラス)ライオンのキング(ナディアの親友)と一緒に冒険の旅をすることに。しかし、飛行機エンジンの不調で見知らぬ島に不時着してしまった。



▲洞窟を抜けると、とある村に出た。そこでは可愛い女の子マリーが迎えてくれた

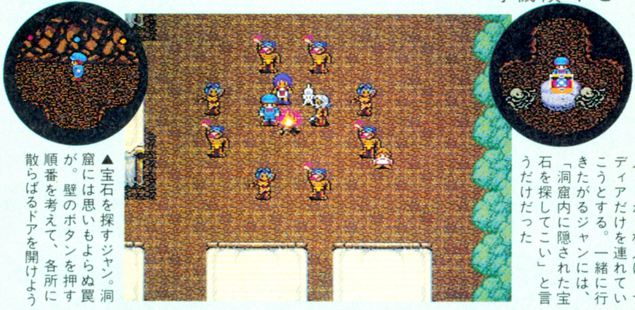


▲島の中を散策する2人。すると何者かによって洞窟の中へと導かれることに……

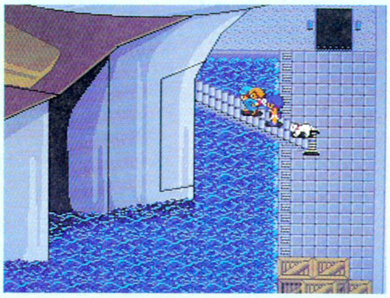


▲孤島で途方に暮れる2人。ジャンはナディアの深い優しさを知り、心打たれる

(島中、あちこちにあるいろんな物を探っていこう。きっと道は拓けるハズだ)


◀村の宴に招かれる2人。しかし村人は、ナディアだけを連れていこうとする。一緒に行きたがるジャンには、「洞窟内に隠された宝石を探してこい」と言うだけだった

▲宝石を探すジャン。洞窟には思いもよらぬ罠が。壁のボタンを押す順番を考えて、各所に散らばるドアを開けよう


▶無事宝石を取ったジャン。行動を共にするが、今度は村人でない誰かに話しかけられる。言われるままに階段を登ってみると、そこは万能潜水艦ノーチラス号の中だった

## ★第III章★

★ノーチラス号は超科学の産物。ネモ船長はグラタンに追われる3人を乗せ出航。と、その時、空から伸びる一筋の光が島を直撃。島は跡形もなく消えた。3人の命は救われたが……。



◀潜水艦ノーチラス号の副官エレクトラ。理知的でネモ船長の信頼も厚いが、どこか冷たい感じがぬぐえない



▲秘密結社の司令官ガーゴイル。ブルーウォーターを狙っている。その頃ジャンはナディアを救うべく海底基地に潜り込むが、敵に気づかれてしまう。しかし、そんな2人を助けることに成功したのは、意外にもグラタンだった

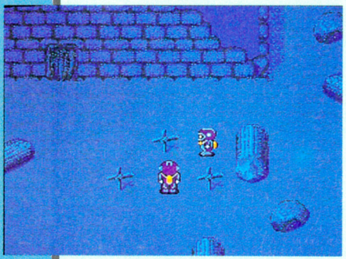


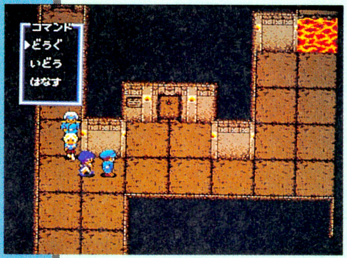
▲ネモ船長。ガーゴイルの野望を阻止すべく、強い意志をもって戦っている


▶ネモによって身を守られたかのように見えたのも束の間、ナディアは世界征服を企むガーゴイルに連れ去られてしまう

## ★第IV章★

★ナディアとジャンは、グランディスを仲間に加えた。疑問を抱くジャンに、ネモはさまざまなことを語る。すると言い伝え通り、彼らの前に幻の海底浮遊大陸アトランティスが現われたのだった。

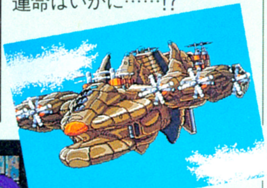

▲2万年前に沈む時、アトランティスは空・海・陸に3つの大陸を残したといわれる。彼らは、海のアトランティスへの道のりを記した石板を探す冒険に挑んだ



◀辿り着いたアトランティスは迷路につぐ迷路。さまよい歩く彼らに、ガーゴイルの目は光る

## ★第V章★

★ナディアとジャンの運命はいかに……!?





◀ガーゴイルはナディアとジャンを連れ去り、ノーチラス号とガーゴイルの船艦・ガーフィッシュとの戦いが始まった。アトランティス大陸の正体は? ナディアとジャンの運命はいかに——

ゲームボーイ





GAME BOY ゲームボーイは任天堂の商標です。
対戦型 1人でも遊べます

好評発売中
ファミリージョッキー ￥3,500（税込）

# ゲームボーイ版ファミリージョッキー登場 栄光の天皇賞を目指せ！

## 愛馬を成長させてムチを打て

あの競馬ゲーム「ファミリージョッキー」が、ゲームボーイ版で新登場だ！　馬は全部で16頭。おなじみのカモノネギやエクスプレスの他に、アグリギャップやウナリッツー等9頭の馬が新しく加わったよ。

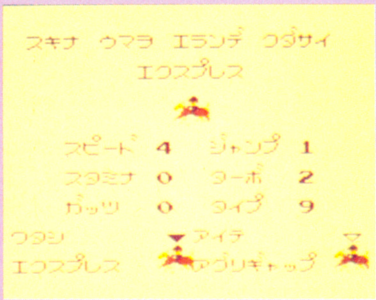
モードは1P・2Pともに、レースだけを楽しむ「オンリーレース」モードと、レースをしながら馬券を買いお金を増やしていく「ファミリーゲーム」モードの2種類がある。手始めにオンリーレースモードで脚慣らし、ドカンとファミリーゲームモードで本命・大穴を狙っちゃおう。

さあ、まずは16頭の馬から、自分の馬を選び出そう。それぞれの馬の強さは、6つの能力値（スピード・スタミナ・ガッツ・ターボ・タイプ・ジャンプ）で表示。選んだ馬の弱点はアイテムで補強。アイテムはレースの途中に落ちているから、すかさず拾って、キミの愛馬をパワーアップさせていこう。

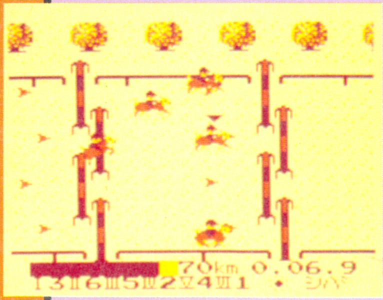
そして初戦は新馬戦。ここで優勝すれば次のレースへ進むことができ、優勝しないと、未勝利戦が続く。賞金が一定金額に達すると上位ランクのレースへ上がることができる。レースのランクは条件戦から始まりGIII、GII、GI、と4種類。ゲームは全16レースで終了だけど、その時点でGIランクに達していれば、優勝し続ける限りレースを続行できる。

目指すはGIクラスの「天皇賞」。しかし、レースがランクアップするほど、スタート地点や走る距離が違ってきたり手強い馬が登場。

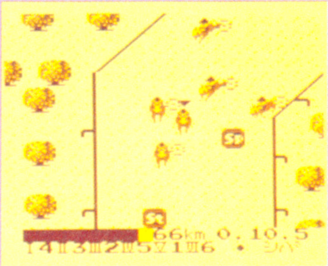
さあ、馬場や天候状態の変化にもめげず、天皇賞目指してムチを打て!!




▲まずは、プレイする馬を選択しよう。これはファミコン版でもおなじみのエクスプレス



▲画面下部に自分の馬のスタミナゲージ、スピード、タイム、そして今現在の順位、天候、コースが表示してある。このコースは、通常のコースの中に障害物を配置。うまくジャンプして切り抜けたいが、失敗すると転倒し馬のスタミナが減ってしまう



▲コース上のパワーアップアイテム1つを取るごとに、取ったマークの能力が1段階アップ。Sp＝スピード、St＝スタミナ、G＝ガッツ、J＝ジャンプ、T＝ターボ、☆＝体力回復、？＝体力回復or減少



▲出走表画面。◎＝本命、○＝対抗、▲＝穴馬を意味する。さあ、ここは本命狙いでいくか、それとも大穴狙いでいくか？



▲ファミリーゲームモードはレースしながら馬券を買い、お金を増やしていくモード。馬券は連勝複式で1位と2位にくる馬を当てる。画面上部の倍率を見て馬券を買いドンドン増やしていこう。配当金が楽しみだね!!

## 馬の能力

| | | | |
|---|---|---|---|
| スピード | 最高速度。直線で力を発揮。 | ターボ | 値が高いほど1回のムチ入れでのスピードの上がり方が大。ムチはAボタン。 |
| スタミナ | ムチを入れても体力があまり減らない。長距離戦に有利。 | ガッツ | ガッツが高いと他の馬とぶつかった時、減る体力が少ない。 |
| タイプ | 値が高いとダートや雨天等の悪条件に強い。 | ジャンプ | ジャンプにたけている。障害戦に有利。ジャンプはBボタン。 |

ゲームギア

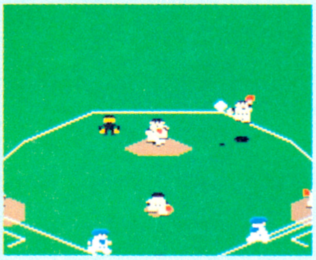
ナムコットゲームギア第二弾は
エキサイティングな野球ゲーム

# ギアスタジアムだ!

ギアスタジアム



▲周りは工場が建ち並び、飛行場も近いかわささ球場。内野は土、外野は天然芝だ。画面はでっかいモード



▲総人工芝・超近代的なまりん球場。ちっちゃいモードで見るファインプレー。あざやか!

ナムコットの野球ゲームが、遂にゲームギアとなってみんなの前におめみえするよ。

『ギアスタジアム』の参加チームは全14チーム。おなじみのガイアンツをはじめ、われらがナムコスターズもヤル気満々で、今から出番を待っているぞ。イニングは9回制と5回制。球場は、「まりん球場」と「かわささ球場」の2つ。登録されている投手は全部で6人だ。ファインプレイやエラーだって盛り込まれている。だけど、ファインプレイのジャンプに失敗すると、さあ大変。エラーした時と同様に、しばらく動けなくなっちゃうからコワイぞ。また、ピッチャーに関しては、打率も個人別だというから楽しみだぞ。

ウ〜ン、早くプレイしたいね。発売はもうすぐ、待っててネ!




**ギアスタジアム**
4月5日発売 ¥3,500
(税別)

**ピッチャーに打率データが入ったぞ!!**

# ナムコット情報局

## 斉藤洋美さんがパーソナリティに!

ナ、ナント。ラジアメの、あの・・斉藤洋美さんが「ナムコット情報局」のパーソナリティをやっている!!

「ナムコット情報局」とは、ニューアイテムやイベント等の情報を流してくれる、あのテレホンサービスのこと。

うれしいじゃないか。洋美さんのノリノリのおしゃべりでナムコット情報が聴ける、しかもダイヤルすれば、いつでもどこでも24時間体制で聴けちゃうなんて。プログラムは、だいたい2週間に1度のペースで入れ替わるよ。要チェーック!!

**斉藤洋美の namcot 情報局**

| | |
|---|---|
| ☎東京 03-3540-1000 | ☎大阪 06-389-9999 |
| ☎横浜 045-531-9999 | ☎京都 075-251-1111 |
| ☎群馬 0276-25-7777 | ☎札幌 011-241-1900 |
| ☎高松 0878-31-7651 | *開局は、すべて年中無休の24時間です ダイヤルは、ゆっくり確かめながらしよう!! |

ゲームギア

# MAPPY

マッピー、ニャームコがゲームギアで大暴れ!

**マッピー** 5月24日発売 ¥3,500(税別)

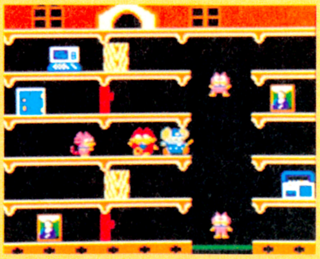
モードは3つ。お馴染みの「マッピー」モード(業務用版)に、あの無敵キャラの御先祖様が登場する「御先祖様の挑戦」モード。もちろん「対戦マッピー」モードも付いているよ。

特に、この「御先祖様の挑戦」モードは、ゲームギアならではの新仕様、宿敵ニャームコの御先祖様と対決すべく過去へ遡ってゆく設定なのだ。

上下左右にスクロールできる、18階建てのニャームコビルでゲームが始まる。中でも、手応えのあるニャームコ城では、御先祖様が最初からいるのだ。このため、ワープドアが用意されている。うまく御先祖様をかわして、取られた品物を取り戻せ。



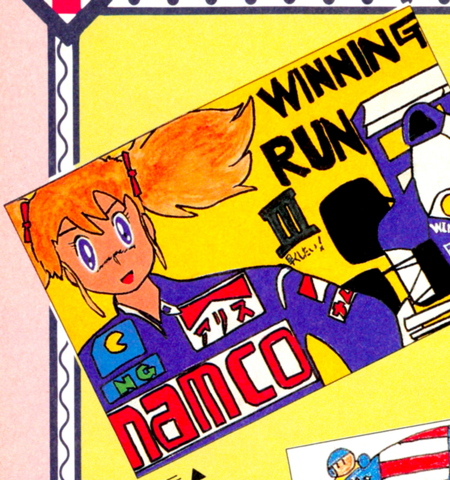
◀あの、マッピーの世界。何だかうれしくなっちゃうね



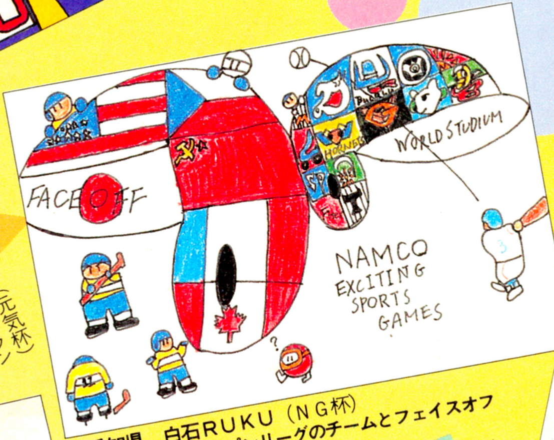
▶ニャームコが持っていった物は、こんなにいっぱい

# 雑貨屋イ・ラ・ス・ト・広・場

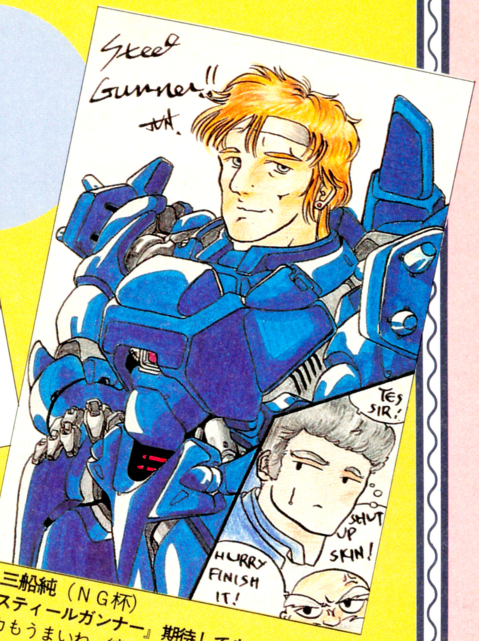
雑貨屋に届いたイラストをカラーでご紹介しちゃうイラスト広場。みんなのパワーはなかなかすごいよっ！




▲神奈川県　秋山朋寛（元気杯）
元気なイラストだ。『ウイニングラン'91』、ぜひプレイしてみてね　のそ




▲愛知県　白石RUKU（NG杯）
ヘルメットにはジャパンリーグのチームとフェイスオフの出場国が出ています。
Tシャツのデザインに使えそうなイラストだね。ブーカもかわいいな。　のそ




▲三船純（NG杯）
『スティールガンナー』期待してます。
メカもうまいね。純くんはプラモデル好きなんじゃないか？　のそ




▲福岡県　藤波雷樹（S子杯）
なかなかおちゃめなシリアだね　のそ




▲宮城県　庄子毅治（S子杯）
太陽神アーリアも、こういう色使いをすると水の精って感じだね　のそ

## NGトピックス

ゲームサウンドエクスプレス vol.2
### 『バーニングフォース』ビクターヒット賞 受賞

ビクター音楽産業(株)から発売された作品の中で、めざましい功績を残したものに贈られる「ビクターヒット賞」。ナムコは'89年度の『ワルキューレの伝説』に続き、'90年度も『バーニングフォース』で受賞したぞ。さすがはナムコのサウンドチーム。これからもグッドな作品、期待しててね。



▲サウンドチーム、これからもガンバリま～す！

## 後記

いよいよ新学期のスタートだ。みんなは今年何にチャレンジするのかな？　サッカー、ラグビー、バイクの免許、いろいろあって迷うよね。NGは何に挑戦しようかな。考えていたら3日過ぎてしまった。あ～春。のそのそつくしを摘みに行こうっと。

## おしらせ

●NG最新号やバックナンバーをご希望の方は、詳しい申し込み方法がP.26にあるのでご覧ください。
●定期購読ご希望の方には、こちらから詳しい申し込み方法をお送りしますので、ハガキでご請求ください。宛先はNG編集室「定期購読係」です。

NG No.40
NG4月号
1991年4月1日発行
発行／株式会社ナムコ
NG編集室
住所／〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

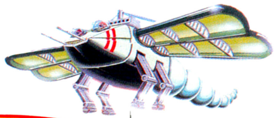
次号（No.41　6月号）は5月30日発行予定だよ

NGギャラリー

# ナムコ・ロゴタイプ・ミュージアム ～懐しのビデオゲーム編～

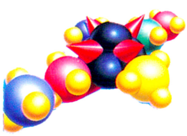
ゲームの面白さはもちろんのこと、デザインの美しさにも定評のあるナムコゲームたち。美しいCG画面やカッコイイゲーム筐体と共に、ゲーム名のデザイン（ロゴタイプ）も重要なファクターです。

今回は懐しい名作ビデオゲームの中から、個性的なロゴタイプを7点ご紹介しましょう。どれもそのゲームのイメージを、実にわかりやすく表現してるでしょ？ 表情豊かなロゴタイプも、ゲームの一部なんですね。



1979 ギャラクシアン
名作中の名作ビデオゲーム。〝ピシューン〟というあの独特なショット音も快感だ

1983 ゼビウス
〝プレイするほどナゾが深まる〟ゼビウス感覚に、当時大人から子供から有名人も凡人も、すっかりハマッテいた。手前のメタリックな質感と奥の赤い色が、真空で無機質なゼビウスのイメージを表現している

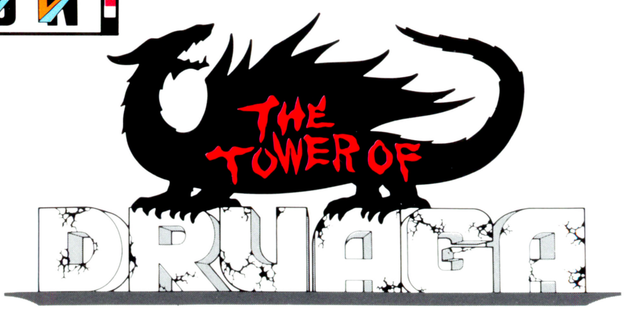


1984 パックランド
軽快なサウンドとアニメを見ているような楽しさで、大ヒットしたパックマンシリーズ第4弾。おなじみのパックマンロゴにファンシーなイメージが加わって、メルヘンタッチに仕上がっていますね

1983 フォゾン
出ました、幻の『フォゾン』。忘れていた懐しい友人に、ふと出逢ったような気がします。

1982 ディグダグ
登場キャラが何とも愛らしい、戦略的穴堀りゲーム。「2段風船抜き」「パラライザー打ち」等、数々の隠し秘技を生んだことでも有名だ

1983 ポールポジション
ドライブゲームの元祖『P.P.』が出た時は本当にセンセーショナルだった。もし今でも『青春を語る8章』を持っている人がいたら、スタッフ感涙……



1984 ドルアーガの塔
泣く子も黙る『ドルアーガ』、あなたは私の青春そのもの……。大胆でドラマチックなロゴも、実にドルアーガらしいです

NG No.40

一九九一年四月一日発行（隔月一回一日発行）第六巻第二号通巻四〇号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2−1−21 株式会社ナムコ ☎03(3756)2311

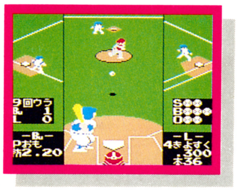
namcot

PC Engine

# プロ野球 ワールドスタジアム'91

好評発売中 5,800円（税別）

'91ワースタリーグ開幕！
今回は、1つのチームを相手に2人で協力してプレイする「タッグ対戦」ができるぞ！ピッカピカの全天候型新球場もひっさげて、今年もリーグ戦はますますエキサイティング！

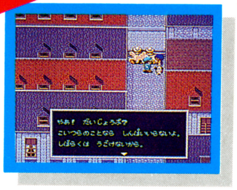






## MORE EXCITING MORE THRILLING







MEGA DRIVE

人気アニメがアドベンチャーゲームに！随所にもり込まれたアニメーション、全編を通して流れる美しいBGMが臨場感を高めます。

# ふしぎの海のナディア

好評発売中 6,500円（税別）

